

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU



**Cedric
Slam Tilt
Epsilon 9
Hill Sea Lido
Speris Legacy**

INTRO

Sziasztok!

Gondolom mindenki értesült már a jó hírről, hogy a CEBIT-en bemutatták egy új Amiga modell prototípusát. Talán egy kicsit fel fog lendülni a piac, hiszen új hardware nélkül nincs software sem. Mi bizakodóak vagyunk, azonban kicsit elrettentő az új gépezet ára, valószínűleg nem a mi pénztárcánknak szabták a dolgot, annak ellenére, hogy a kisgép kategóriába tartozik a masínka. No, majd meglátjuk.

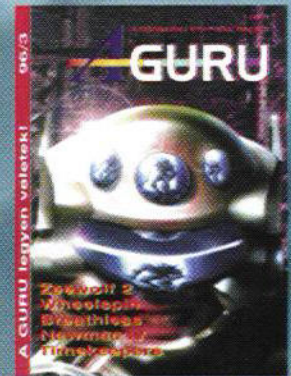
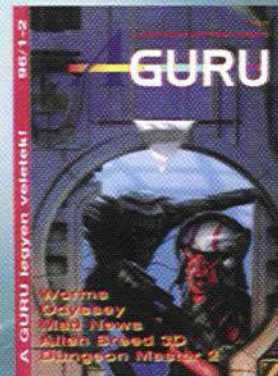
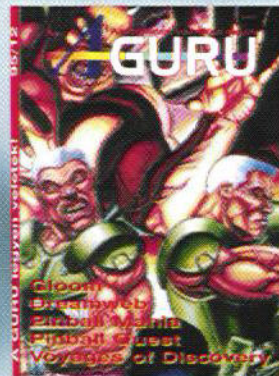
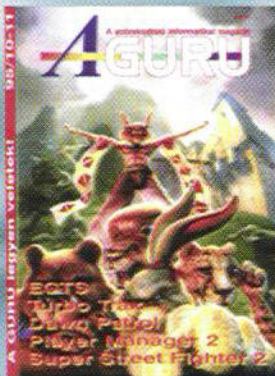
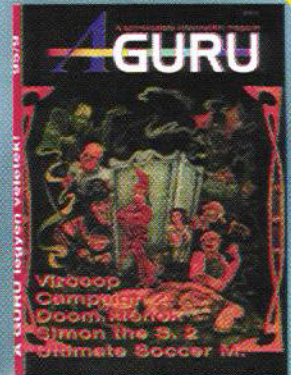
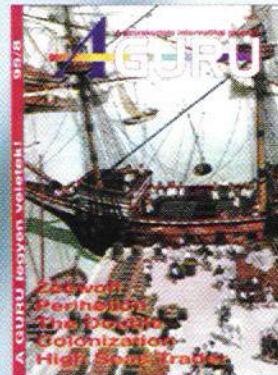
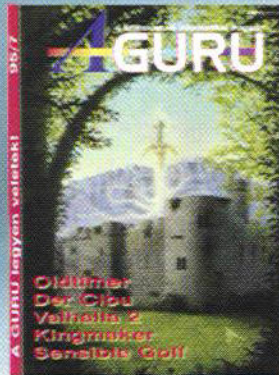
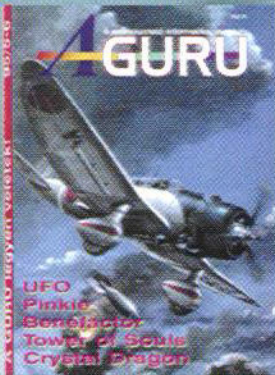
A software piac egy kicsit talán fellendül, hiszen a hónapban két olyan alkotást is sikerült tesztelnünk, melyek még az Amiga fénykorában is becsületére váltak volna a gépnek. Reméljük nem áll meg a fejlődés, találkozunk még jó kis játékokkal.

Lassan-lassan készülődünk a táborra, ugyan még nincs meg az időpont és a hely, azonban itt az ideje, hogy mindenki nyári terveibe lelkileg (és sajnos anyagilag is, hiszen iszonyúan emelkedtek az árak) beiktassa a tábor gondolatát.

Utolsóként egy kis NET-es segítséget szeretnénk kérni, azoktól, kik bőszen nyomulnak az Interneten, please küldjétek WWW címeiket az érdekes (és egyáltalán létező) Amigás site-kről, hogy mindenkit még frisebb hírekkel, infókkal tudjunk ellátni. Előre is köszönjük, levelek pedig jöhetnek a guru@mail.datanet.hu címre.

Tehát jöjjen az április, hajrá!

GURU Team



A GURU postacime: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • E-mail: guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina

Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Urbán Attila • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.

Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,

Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353

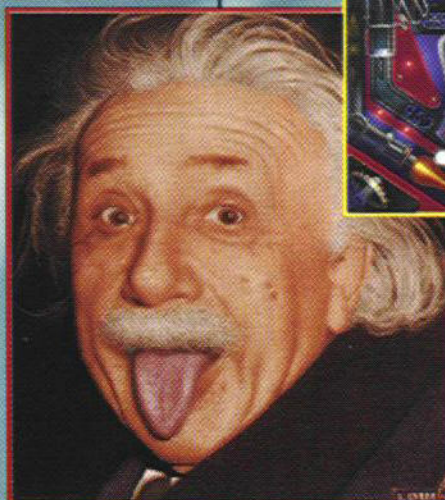
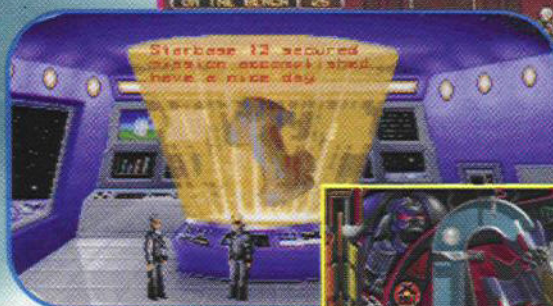
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814

Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újranelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

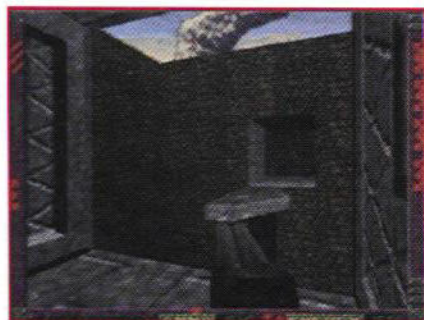
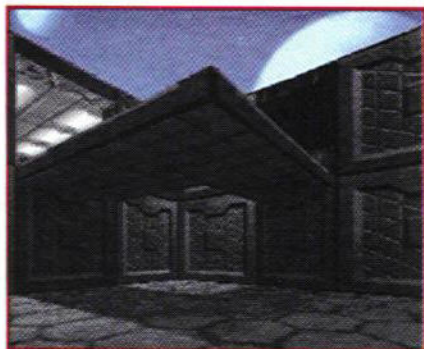
- 4 Hírek
- 6 The Speris Legacy
- 10 Hill Sea Lido
- 14 Hellbound
- 16 Gate 2 Freedom
- 17 Thomas Pinball
- 18 Cheat Mode
- 19 Lazarus
- 20 Slam Tilt
- 22 Epsilon 9
- 26 Cedric
- 29 Apróhirdetés
- 30 Shareware programok
- 32 Levelezés
- 34 CEBIT '96
- 35 PD Zóna
- 36 Bars&Pipes
- 37 Technosound
- 39 Filmvilág
- 40 Hírek
- 41 Maxon PLP
- 44 Assembly programozás
- 46 AMOS
- 47 Blitz Basic
- 48 Programozástechnika
- 50 A Rendszerbarát
- 52 Ray-tracing
- 54 Külvilág
- 56 Demologia
- 58 Toplista



HÍREK

Allen Breed 3D 2

Talán az egyik legjobban várt program Amigára az AB3D2. A múltkor már hírt adtunk a programról, azonban nemrégiben kiadtak egy



működő demo verziót, és ezzel egyetemben néhány újabb részlet is napvilágot látott.

– A fények és az ezzel kapcsolatos részletek kidolgozása mindent el fog söpörni ami eddig létezett. Ha lövünk a fegyverekkel, akkor láthatjuk majd a haladását a fényviszonyok változásából. Ugyanez igaz a fáklyákra és az egyéb beépített fényforrásokra is.

– Még tovább bővül a játékhoz adott pályaeeditor, a tárgyakról kezd-

ve az idegen intelligenciát és fegyvereket is beállíthatjuk.

– Továbbfejlesztett holografikus overlay auto-mapping funkció.

– 3D renderelt idegenek és robotok, realisztikus real-time fényhatásokkal.

– A fegyverek is a megfelelő fényviszonyok szerint változnak.

– Realisztikus fények a tüzek és az idegenek fegyvereinek lövéseitől.

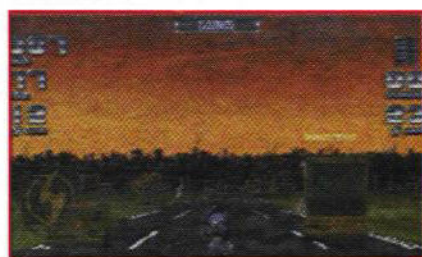
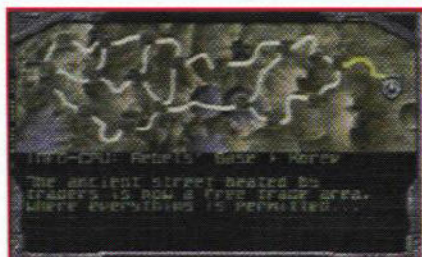
– Az idegenek intelligensen elbújnak majd a sötét sarkokban.

– Cool átlátszóság, áttetszőség, tükröződés effekt

Pontosította a Team 17 a hardware követelményeket, így minimum egy 020-as Amigára lesz szükségünk 2 MB RAM-mal (ECS is lehet!), azonban a demo verziót látva minimum egy 030-as kártya kell FAST RAM-mal. A pontos megjelenési időpontot még nem jelentette be a cég, de reméljük minél hamarabb piacra dobják a játékot.

Black Viper

Ismét hallat magáról a Neo, még hozzá egy vadi új Amigás fejlesztéssel. Típusát tekintve a játék egy motoros shoot'em up. A többféle verzióban megjelenő programban (A500, A1200, CD32) 22 pályán és persze a rejtett level-eken kell majd irtanunk az ellenünk felvezényelt sokaságát a motorosoknak. Mindezt a feladatot különböző hátterek előtt



kell végrehajtunk, található itt felrobbantott hídtól s felszaggatott úttal. Persze a shoot'em up-hoz fegyverek is kellenek, így ne csodálkozzunk rajta, hogy 8 fajta közül választhatunk majd. Minden ilyen jellegű játékban vannak extrák – ez itt sincs másként, hiszen különféle gyorsítók, anti gravitátorok és egyebek könnyítik meg utunkat. A szemünket a gyors parallax scroll, míg a fülünket a remek zenék fogják csiklandozni minden pályán. A CD32 verzióban digitálizált hangokat és 20 renderelt animációt is találhatunk majd. A wincheszter tulajok természetesen installálható verziót kapnak majd kézhez március-április magasságában.

Watchtower

Úgy látszik a DOOM klónok és az egyre szaporodó autós programok mellett a Chaos Engine klónok vezetik a kiadási listát. Az OTM nemrégiben



ben jelentette meg azt a programot, mely igyekszik egy kicsit lekoppintani a jó öreg Chaos Engine-t, azonban nem igazán sikerül neki. A grafika ugyan még nem lenne nagyon rossz, azonban a játszhatósággal komoly problémák vannak. Karakterünk csak a 8 főirányba tud lövöldözni és bosszantó módon, nem igazán tud löni menet közben. Egyébként nem lenne rossz a játék (bár kizárólag AGA verzió létezik belőle), egész tűrhető ellenfelek igyekeznek legyőzni minket, valamint a mi felszereltségünkre sem lehet panasz. Mindefféle fegyvert és gránátot felpakolhatunk magunkra, de így sem lesz könnyű dolgunk, hiszen tankok, re-



pülők, sőt még tengeralattjárók is igyekeznek megakadályozni minket a küldetésünkben. Egyébként valószínűleg felkötheti a gatyáját a Watchtower, hiszen a nyugati újságok hirdetéseiben megjelent a Chaos Engine II...

Xtreme Racing

A Black Magic kiadásában megjelenő Xtreme Racing-ről látott első képek nem voltak igazán meggyőzőek, hiszen nagyon pixelesnek látszott a játék, nem sok jót vártunk tőle. Azonban a demo verzió, majd később a teljes játék meggyőzőtt, hogy nagyon potás kis alkotásról van szó. Persze kicsit át kell értékelnünk az eddigi autós programokról



szóló elképzelésünket, hiszen a játék mellőzi az eddig jellemző tisztán rajzolt háttérrel való kergetődzést, és inkább a mostanában jellemző texture-mappos technikát helyezi előtérbe. Ennek eredményeképpen nem igazán szép a játék, hiszen nagyok a pixelek, azonban ez azt eredményezte, hogy nagyon életszerű lett a játék, igazán élvezetet jelent az

autózás. 6 típusú pályán versenyezhetünk a játékban, melyek a legkülönbözőbb talajviszonyokat és persze tereptárgyakat eredményeznek. Sajnos azért a tereptárgyakból nincs valami sok, valószínűleg ezeket már nehezebb lett volna mozgatni a képernyőn. Lehetőségünk van multiplayer játékokra is, így akár barátunk ellen is játszhatunk. A mostanában divatos szokások szerint persze nem csak egy egyszerű autóversenyről van szó, hiszen mindenféle extra tárgyakat is gyűjthetünk a pályákon, amivel megkeseríthetjük a lehetséges 7 ellenfél életét. Előfordul itt a rakétától kezdve mindenféle dolog, csak győzzük őket használni. Ha nem vagyunk megelégedve gépünk sebességével, akkor ügyesen manőverezve elkaphatjuk a gyorsítót is, így már száguldani fogunk. A pixeles témához visszatérve, persze javíthatunk a felbontáson, azonban ehhez már nem árt egy feltuningolt A1200-es.

Trapped

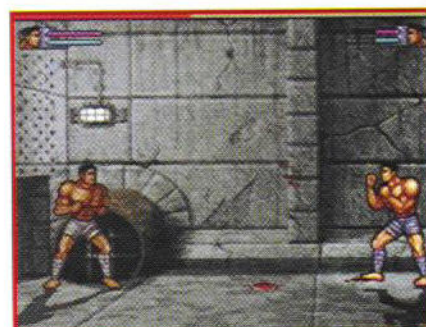
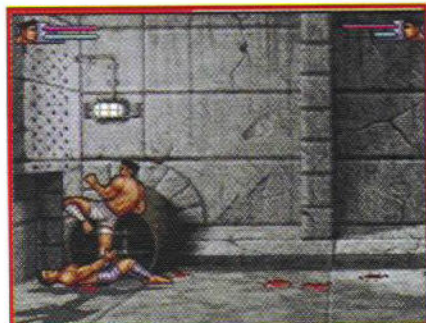
Nagyon nagy divatja lett a DOOM-szerű játékok készítésének Amigán (emlékszem az első ilyen jellegű program megjelenése előtt mindenki lehetetlennek tartotta a dolgot). Ez a mostani program még nem talált kiadót magának, de persze még nem késő, hiszen még csak a demo verzióval tartanak a fiúk. A szokásos DOOM-szerű engine kiegészült egy-két újdonsággal is. A leglátványosabb talán a "lensflare" effektus, mely a dungeon egyes részein fogad minket. Persze lehet vitatkozni rajta, hogy ez jó vagy nem, de ezt majd mindenki eldönti. Egyébként az viszont nagy újítás a programban, hogy nem egy üsd-vágd játékról van szó, hiszen mágia és persze rengeteg varázslat is helyet kapott a programban. A fiúk egyébként nagyüzemben kezelték a trace programokat, ez látszik is az egész játékon, hiszen amit lehetett, azt ilyen techni-



kával készítették el. Egyébként nem lehet panaszunk a különféle variációkra, hiszen 3x3 pixeles felbontású kezdve egészen 1x1-ig nyomulhatunk a game-ban 256 színnel, vagy HAM-ban. A játéktér persze eléggé limitálva van, hiszen a legnagyobb felbontás a 192x192 pixel. Sajnos ennek ellenére nem valami gyors a játék, arról már nem is beszélve, hogy időnként kifejezetten ronda. No de hát ez a demo volt, talán a fiúk javítanak majd rajta még egy kicsit.

Capital Punishment

A kanadai PXL Computers nem igazán tartozik az ismertebb fejlesztőcsapatok sorába, azonban ez a játékuk valami oltári. Egy verekedős játékról van szó, mely a 256 színű bámulatos grafikájával igazán nagy-szerű. A hagyományos verekedős játékokat követve is rengeteg karakter közül választhatunk, természetesen



mindegyiknek más és más a verekedési stílusa. Alapvetően karakternek 12 fajta támadási lehetősége van, ez valószínűleg elégséges lesz mindenkinek. Igazából még a remek smooth scrollt érdemes megemlíteni, a játékosok nagyon szépen mozognak a rajzolt háttér előtt.

Bear™

The Speris Legacy



Képzeld el egy egyszerű paraszti-fiút, amint egy dombtetőn üldögél, tekintete szeretettel simítja végig a lábainál elterülő vidéket, majd a felhőkre emelve tekintetét, gondolatai elkalandoznak. Nagy tettekről álmodzik, melyet ő hajthat végre, megmentve ezzel ártatlanok életét! Sokakkal megesik, hogy nagy dolgokról álmodnak, ám Cho vágyai megvalósulni látszanak. Úgy néz ki ő az egyetlen, aki pontot tehet Arslorn király és a hitszegő Gallus évek óta húzódó vitás kérdéseinek végére. Jutalma pedig akár Speris birodalma feletti uralkodás öröksége is lehet, ami még vágyálomnak is merésznek tűnhet.

A Team 17 nemrég megjelent programja igazán megdobogtathatja minden Amigás szívét. A Speris végre nekünk készült, olyan grafikával, zenével és hangulattal, mint a régi szép időkben. A The Speris Legacy egy kedves kalandjáték, kissé gyermekes grafikával. Mégis, rutinos kalandozókat is próbára tehet feladványaival! Akik egymagukban neki-vágtak a Valhalla feladatainak, azok nagyjából érzékelhetik miről is lesz szó. Itt csak annyi a különbség, hogy a Sperisben általában a legkézenfekvőbb megoldás az, ami nem jön be...

A játék kezelése, irányítása nagyon egyszerű. Célszerű hozzá

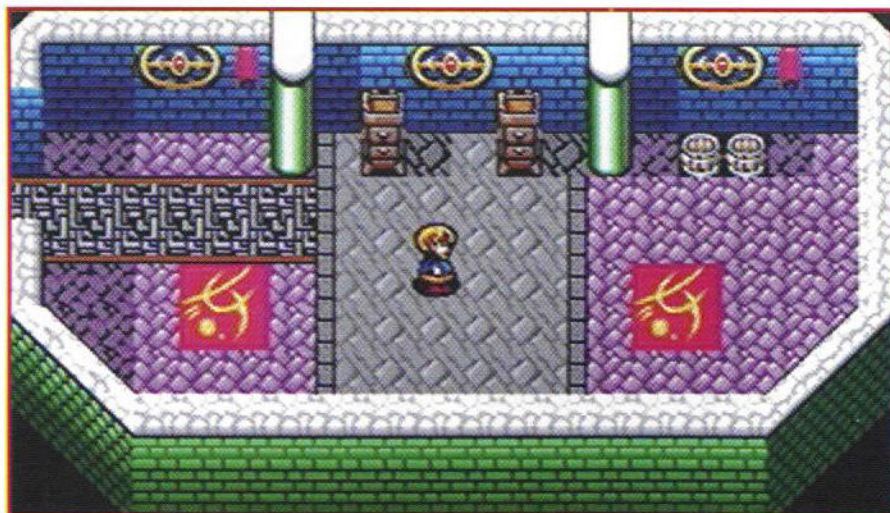
joystickot használni, de elmegy a dolog billentyűzettel is. Nem is lesz másra szükség, mint Cho mozgására, fegyver- és tárgyhasználatra. Az F2 segítségével kérheted ki az Inventory képernyőt, ahol kiválaszthatod a fegyvert és a tárgyakat. Ha valakivel beszélgetni tudsz, akkor a közelébe érve egy kis felhőcske jelenik meg. Ilyenkor a tűzgombra kezdődhet a párbeszéd, míg a tárgyhasználat billentyűjére (Alt) megpróbálhatod felkínálni a kezeden lévő tárgyat. A képernyő bal felső részében mindig jól látható éppen mi van a kezeden. Mellette az eddig elért pontszám, majd az életenergiád és a tapasztalati pontjaid értéke látható. A képernyő legnagyobb részében természetesen maga a játéktér helyezkedik el. Alatta láthatod még a nálad lévő kulcsok, gemek és

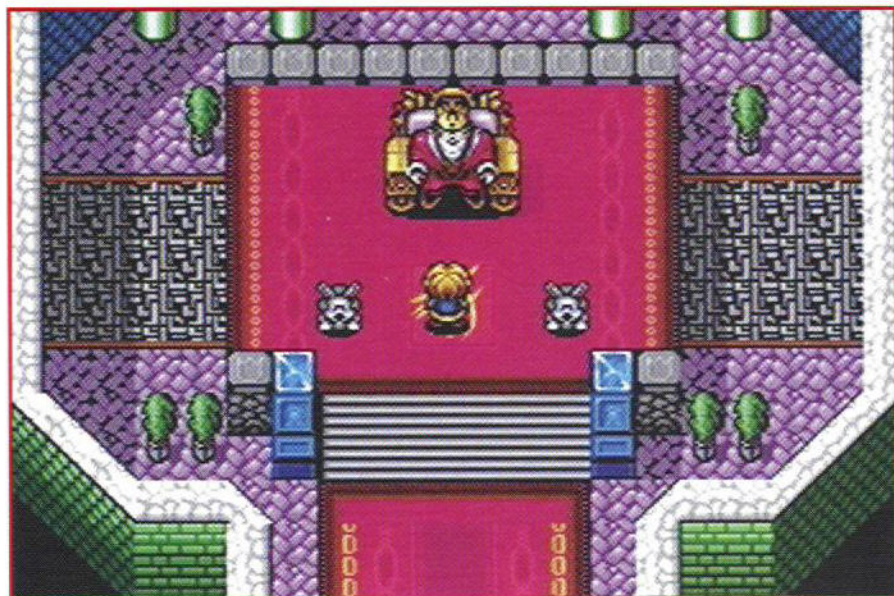
bombák számát. Valamint a középső ablakban a fegyverhasználatod aktuális erejét. A gemek egyébként a játékban egyfajta pénzként szerepelnek, ezekért lehet majd mindenféle hasznos és haszontalan tárgyat vásárolni. A drágaköveket legtöbbször kincsesládákban és elhalálozott ellenfelek nyomán találhatod meg. Az elhalálozott gonoszok egyébként nemcsak gemet, hanem bombát vagy csillagot is hagyhatnak maguk után. Ezek a csillagok az életerődet növelik. Emellett minden ellenfél elpusztítása növeli a tapasztalati pontjaidat. "Szintlépéskor" az életerőd mindig feltöltődik az új, hosszabb maximum értékre!!! Mivel a monsterek időről időre újratermelődnek, hamar fel lehet tuningolni Cho-t. Akkor talán indulhatunk is, készüljetek!

SHARMA CITY

Ez a város Speris birodalmának központja. Itt van a király palotája, ebben a városban összpontosul a kormányzás hatalma, a gazdagság, a pompa. Itt ébred álmából hősünk, Cho is. Méghozzá azzal az érzéssel, hogy nagy nap ez a mai. Az éjszaka folyamán kipihente magát, készen áll a hosszú útra. Igaz egyelőre fogalma sem volt hová indul és miért, de tudja; itt az idő...

Cho frissen és tetterekesen sétál ki a házból és szinte azonnal belebotlik Sammybe. A fiú elmondja, hogy tudomása szerint a közelben valahol egy kard van elrejtve. Nos, mint majd megtapasztalod ez a "kö-





zelben" meglehetősen tág fogalomként értelmezendő. Mindenesetre Sammyből többet nem lehet kihúzni. Java csak annyit kérdez, Cho bekukkantott-e már a ládába. Nos, aki eddig viszolygott mások tulajdonában turkolni, az tegye most félre gatlásait és lásson neki a kutatásnak. A



város déli részében egy kislány (vagy talán tündér) hüppög, aki nagyon fél, mert szellemek és rémek ijesztgetik. Éppen egy hősnek való feladat a kislány lelkivilágának helyreállítása. Csak éppen szükség lenne arra a bizonyos kardra... A palota közelében Cho Samirba botlik, aki közli, hogy "szép napunk van". No, ezzel hősünk is tisztában van. Viszont a bizalmasan megsúgott információ, miszerint a palotában található egy zárt ajtó, annál hasznosabb számára.



Ift az ideje, hogy Cho betérjen a királyhoz! Tip és Hurrak a palota őrei örömmel fogadják érkezését és készségesen engedik tovább. Maria a trónterem előtti folyosón aggódik királyáért, aki mostanában szomorú és mosolytalan. A felség lábainál két eb, Fluff és Fur csóvál. Aki akar még velük is szóba elegyedhet. A lényeg persze Arslom király mondandója, ami úgy kezdődik, hogy "kedves fiatal barátom...", majd a hosszas ömlengésből kiderül, hogy Cho az egyetlen reménysugár a sötét helyzetben, mert olyan okos, intelligens, erős, ügyes és blabla, hogy nem lehet kétséges, rá vár a hősies feladat. Ami nem más, mint megtalálni és visszahozni Kale gyilkosát, Gallust. Cserébe öfelsége burkoltan felajánlja a királyságot, illetve annak megöröklését. Akinek a jutalom nem elég kecsegtető, az se mondjon nemet, mivel jobb játék mostanában nincs a piacon! Tehát egyetlen reményként hagyd el a palotát! A nyugati oldalon lévő termekben található egy ládát, továbbá egy jég-tömböt, amiben bizonyosan van valami, csak éppen a homályos, zavaros anyag miatt nem kivehető, hogy pontosan mi az. A közelben kószáló Mok pedig megosztja veled tudását, miszerint néhány tárgy mozgatható! Mondjuk magadtól is észrevetted volna, de most már legalább biztosan tudod. Ezután menj a szellemes szobába (palota

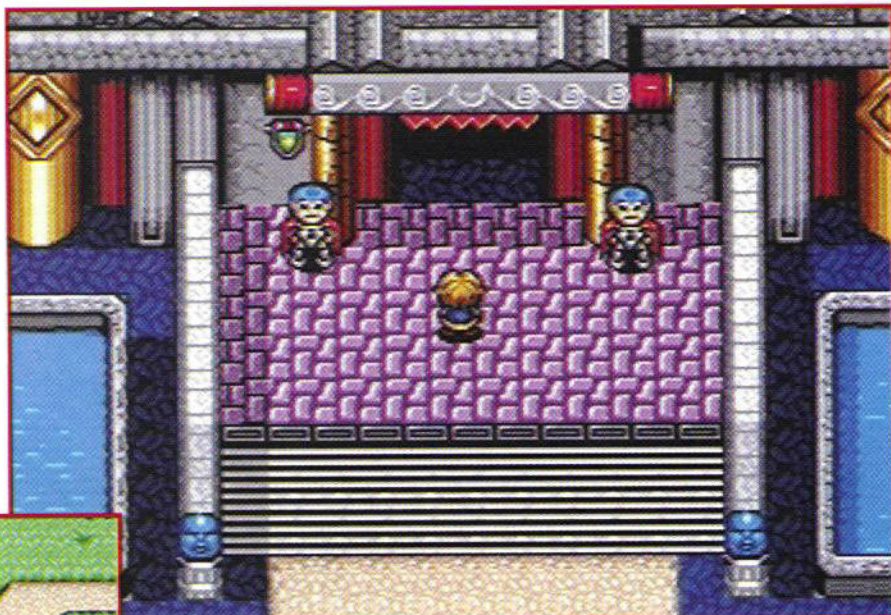
keleti oldala)! Csak akkor tudsz bemenni, ha a nyugati ház ládájából kivetted már a kulcsot. Itt egy rejtett teleport van, ami a szoba felső részében álló fura tárgy alatt van. Kár küzdeni a szellemekkel fegyver nélkül, használd inkább a teleportot, s mellest a hön áhított kard. Végre! Reszketen mindenki, jön Cho a rettenthetetlen! Megfelelő védelem nélkül azonban nem hajlandó elhagyni a várost, keresnie kell egy pajzsot is. Ehhez a házatól délre vezető úton kell átvágnia magát. A kerti labirintus megfejtése nem túl bonyolult. Amit hasznos tudni, hogy a virágok alatt többek között bombák és teleportok rejtőznek, valamint, hogy a kék teleport mindig az induló, a piros pedig az érkező állomás. Mindössze egy kapcsoló aktiválása után megszerezheted a pajzsot. Ha ez megvan, végre elhagyhatod a várost, kezdődhet az igazi kaland.

GILLIARDS RHINE

A következő helyszín Gilliards Rhine, a birodalom egyik legnagyobb faluja; érdekes hely, segítőkész emberekkel. Rögtön a szélén a Chutney Ferret fogadó áll. Nincs itt senki, csak egy gem árválko-



dik a ládában. A főutcán hamarosan szembejön veled Rupert. Mint kiderül olyan feltalálótéle a lelkem; fordító, hipercipő, patkányfogó és hasonló találmányok öregbítik hírnevét. Gallus neve sem ismeretlen előtte. Szerinte jó ember volt, csak keserűség költözött a szívébe, a felsege, Della halála után. Akkor lett gonosz természetű. Amikor ezt a király észrevette, inkább kisebb fiát, Kale-t jelölte meg a trón várományosának. Ez volt az utolsó csepp Gallus és követői (The Demehawks) számára. Az út végén Phillis Boltja várja a



természetesen az újra és újra megjelenő páncélosokat kiirtva, könnyedén gyűjthet gemeket, sőt XP-t is!

A túloldalon, kelet felé a bájos Elsrikával találkozhatunk, aki születése óta itt él. Néhány becéző szó után beenged a gyönyörűséges (!) házába, ahol néhány hasznos tárgy van a ládákban (gem, tinder box). Van itt még egy jégbalta is, fa nyéllel a sarokban, de ezt nem lehet felvenni. Sőt az asztalon egy értékes antik óra is található, hmmm. Ezt sem lehet csak úgy elemelni.

telt pénztárcájú vándorokat. Nyitva 9-18-ig. Persze a faluban való közlekedés korántsem ilyen gondtalan, aprítástok bőszen a kósza szellemeket és lovagokat! A Csillóság Tavát egy troll őrzi, amivel Cho remekbe szabott kardja nem igazán tud elbánni. Ezért érdemes Ruperttől megkérdezni, mivel tudna rajta segíteni. Tíz gemért szerezhetsz egy ezüst tört, ami mágikus (full erőre töltve lő). Ezzel elpusztíthatod a hid őrét. Akinek nincs elég gem a birtokában, az a tópart két lovagja között sétálgatva,

Elsrika házatól tovább keletre van a híres-neves Baboons Butt Inn, ahol jóféle mézsör és ízes ételek várják a megfáradt kalandozót. A baboonok közül csupán egy áll ve-

lünk szóba, Barnabbas. Kaphatunk tőle egy gyűrűt, de az ár elég magas: ötven gem és nem alkuszik a kis drága. Mivel ennyi így hirtelen nem valószínű hogy van Chonál, kénytelen lesz elbúcsúzni. A kis baboon ka-



cagva még megjegyzi, hogy teliholdkor jobb ha nem kapjuk el...

Ahogy halad a hősünk a faluban, úgy gyarapszik a drágaköveinek száma, s közben ismerkedik a helybéli lakosokkal is. A következő helyszín az Információk Háza, ahonnan hasznos és bizalmas információkat szerezhetnek, de csak a security pass kártyával rendelkezők. A házat egyébként két marcona fiatalember is őrzi: Samuel és Joshua. Joshua információi szerint Gallus egy kastélyban él, amit olyan keményen védenek, hogy azok közül akik megkíséreltek betörni oda, senki nem tért vissza élve. Ő tanácsolja azt is, hogy a kártya beszerzésében talán Rupert segíthet.

A keleti mezőn egy haldokló fiú fekszik. Csak valami nagyon ritka gyógynövény segíthet rajta, ami általában nehezen elérhető helyeken fekszik. Hurrá! Már csak ez hiányzott! Délen, a mezők után egy újabb labirintus is található (Maze of Confu-



sion), aminek a délkeleti részében egy fura, vérengző kinézetű növény van... Visszafelé beszélhetsz Zammával, aki meglehetősen undok stílusban fogadja közeledésedet és nem is mond semmi értelmeset. Gardic viszont ad információt ha szerzünk neki egy pipát. Nos, ne panaszkodjon senki, hogy nincs mit csinálnia!

A falu templomában Jobe atya fogad nagy szeretettel. Az oltáron pedig beleolvashatsz a Szent Könyvbe. Ebben mindenki megtalálja az atya tanácsait: Ne igyál túl sok alkoholt!, Legyél kedves mindenkihez, kivéve ellenségeidet!, Ne legyél feleslegesen mérges!, Fizess nagy adományokat a templomnak!, Mindig vegyél szép szülinapi ajándékokat lelki pásztorodnak!, Ne bánts az ártatlanokat!, Segíts másokon!, Vegyél sok másolatot ebből a könyvből!, Beszélj a barátainak erről a könyvről!, Ne legyél istentelen! Kedves. Mintha csak Okoska bölcs mondásainak gyűjteményében lapozgatnák a Hupikék törpikékből.

A templomtól nyugatra fekvő házban (House of Mystery) a kapcsolók használatával előbb-utóbb egy fúrót szerezhetsz. Csak vigyázz, le ne ess!!! Ennek birtokában menj Ruperthez, próbálj vele beszélni. Sajnos csak egyetlen security pass van a birtokában, a sajátja, tehát nagy bajban lenne ha odaadná. Nem is adja a dög. Kár, hogy nem lehet levélni!

Ha minden igaz, mostanra már Phillis is kinyitott. Mit lehet itt venni? Hipersebes cipőt (10), döngölőt (25), és egyes kiszérelésben, nagyobb tételben kedvezményes áron bombát és életerőt. A tárgyakra szükség lesz, a többi a tartalékaid és az energiád függvénye.

A falu déli területein, egy búzamező mellett terül el az Álmodók Tavacska (Pool of Dreams). Azt mondják, sok ember felfedezte itt amire mindig vágyott. Talán Te le-



szel a következő, ígéri a felirat. Lehet benne köszálni...

A település nevezetességeihez tartozik Goerdaks Erőd is. Az impozáns épület egyetlen lakója nem mutat túl nagy lelkesedést Cho iránt, lévén egy szellem. Sorsa nem lehet kétséges, bár jó kísértet módjára, úgyis visszatér. Hosszas bolyongás után előbb-utóbb meglesz az ötven gem, lehet menni a gyűrűért. Amint megvan, örömmel konstatálhatod, hogy sokkal értékesebb, mint amennyiért vetted. Akkor most merre tovább? Rupertől kérdezd meg honnan szerezhetnél egy pipát. Sajnos nem tud segíteni. Marad a bolt. Igaz az árlistán nem volt, de hátha. A boltos hölgynek valóban van egy dugipipája, csak hogy azt a nagypapájának tartogatta szülinapi ajándékba. Most mi legyen? Honnan szerezhetnénk pipát? Mi lesz a halálkófiúval? Hogyan juthatnánk be a nyugati teleporthoz és mit rejtene a megközelíthetetlen kincsesládák?

Mivel itt jómagam is sikeresen elakadtam, egyelőre szünet és ha a Bear is úgy akarja, a következő számban folytatjuk! Addig is néhány tipp.

Tippek

A szellemek lövedékének hatótávolsága elég rövid.

Érdemes időről időre vágni a virágokat.

A logikusnak tűnő megoldások általában nem jönnek be.

Mindenhol mindent próbálj meg használni, hátha!

Végül a program értékelése. Igazán a Speris a fény az éjszakában. Jó kis békebeli Amigás muzax hallható a háttérben, a grafika minden igényt kielégítő. No persze csak azok számára, akik nem zárkoznak el az adott stílus jellemzőitől. Azért örültem volna legalább néhány állóképnek, de ne legyenek mohó, örüljek hogy a Sperist kiadták és létezik. Vannak akik még hisznek az Amigában. Thank you Team17!

Lily



Hill Sea Lido

Úgy látszik lassan letisztázódik a software fejlesztő piac, kitűnik aki még hajlandó intenzívebben foglalkozni az Amigával. A Vulkán most már biztosan kijelenthetjük, hogy ezek közé tartozik, hiszen rövid időn belül ez már a negyedik programjuk (Valhalla I-II, Timekeepers) amivel megörvendeztetik a nagyközönséget. Persze már lehet újdonságokról is hallani, de erről a hírekben olvashattok bővebben.

A Hill Sea Lido egy tipikus manager program, bár találhatunk benne igencsak érdekes részeket, amik eddig nem igen fordultak elő játékokban. Már a témaválasztás is érdekes, hiszen egy tengerparti sétányt és a hozzá tartozó partszakaszt felügyelhetjük, illetve természetesen itt próbálhatjuk meg gyarapítani vagyunkunkat. Előjáróban leszögezem, hogy természetesen nem a végigjátszásról fogok írni, hanem inkább csak bemutatnom a lehetőségeket.

Indulásképpen egy 20 méteres partszakaszt birtoklunk, mely persze még teljesen



üres, maximum a homok és a kikövezett sétány áll a rendelkezésünkre. Induláshoz kapunk egy jókorának látszó (1.000.000) pénzösszeget, azonban majd később látni fogjuk, hogy az árak a csillagos eget súrolják néhány esetben, így nagyon oda kell figyelni a businessre. A kihalt terepet persze csak úgy tudjuk benépesíteni, ha telepítünk oda némi látványosságot, így rögtön el is érkezünk az első lehetőséghez, a Sea Dreams Ltd.-hez.

Ez a remek cég (melyet egy jóvágású úriember szimbolizál az ikonok között) jó pénzért hajlandó bérbe adni nekünk mindenféle látványosságot és kelléket. Az általa kínált portékát kétféle lehet bontani.

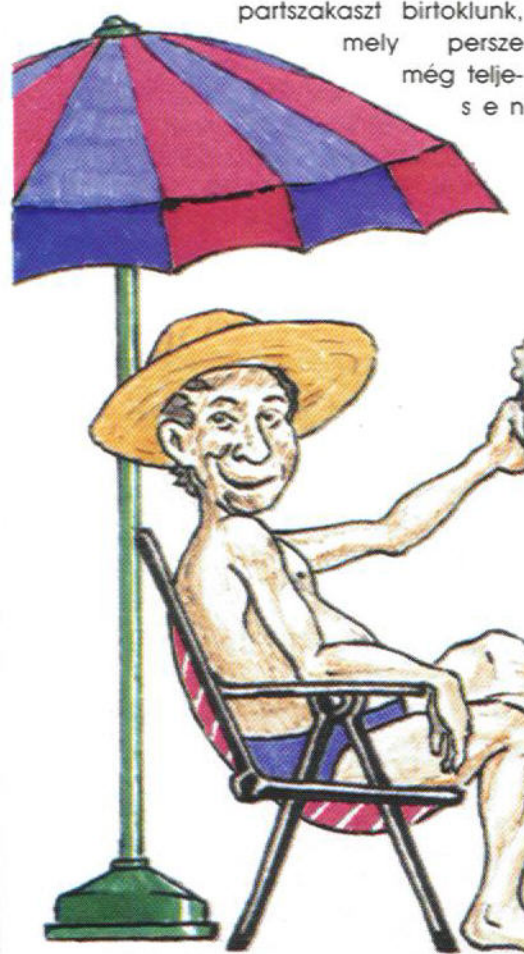
A pénzt hozó terület

Ebbe a kategóriába tartoznak azok a létesítmények, melyek kihelyezése valamilyen formában gazdagítani fogja a zsebünket. A sétányon elhelyezett bódék kizárólag árusítással foglalkoznak, így ezeknél számolnunk kell azal is, hogy a készterméket amivel foglalkozik a bolt, be is kell szerezniünk. Ennek módját majd a következő ikonnál látni fogjuk. Mindegyik bolt üzemeltetésénél leglényegesebb dolog az, hogy meghatározzuk az eladásra váró termék fogyasztói árát, tehát azt,

hogy a betérő kliensek mennyiért juthatnak hozzá a kívánt dologhoz. Nos, itt egy kis értetlenségbe ütköztem, hiszen az lenne a természetes, hogy teljesen szabadon állapíthassuk meg az árakat, ahhoz, hogy a megfelelő üzletpolitikát érvényesíthessük. Nos, valóban növelhetjük az

National Bank	
CONSTRUCTION FROM	150000
CONSTRUCTION FROM	250000
CONSTRUCTION FROM	250000
CONSTRUCTION FROM	250000
CONSTRUCTION FROM	250000
CONSTRUCTION FROM	250000
TELEPHONE CALLS	100
TELEPHONE CALLS	100
CONSTRUCTION BEACH	200000
CONSTRUCTION BEACH	400000
CONSTRUCTION BEACH	10000
STOCK ITEMS	500
CONSTRUCTION BEACH	1000
CONSTRUCTION BEACH	100000
TELEPHONE CALLS	100
Account Balance	382100

árakat, azonban tapasztalataim szerint ha a beszerzési ár duplájánál magasabbra emeljük az árakat, akkor senki (érts senki) nem vesz egy darab kutyagumit sem. Erre mondhatnátok azt, hogy persze, mert baromi drágán adjuk a portékát. Azonban az az érdekes, hogy ha pont a duplájáért áruljuk, akkor mindenki (érts mindenki) meg fogja venni a cuccot. Nos, ezt szerintem egy alapvető hiba, hiszen nagy általánosságban természetes, hogy az alacsonyabb ár jobban ösztönző, azonban ezt a valós életben nem lehet ilyen



egyértelműen elválasztani egy szép egyenes vonallal. Tehát ezt mindenképpen vegyük figyelembe az árak kialakításánál. Természetesen a kezdő összeg kifizetése mellett minden hét végén (a játék hetekre van osztva) be kell írálunk egy bizonyos bérleti díjat a már említett pasasnak. Persze mi sem lehetünk ott minden üzletben, így csak üzemeltetőként szerepelünk. Ennek ott van jelentősége, hogy amikor meghatározzuk az árat, akkor ki kell jelölnünk a Commission-t is, mely azt jelöli, hogy az ott szolgáltatást teljesítő mennyit kap az egyes előadások után. Ennek általában 10% a legmagasabb formája, azonban lehet akár 0% is. Az értéket egy kis vigyorgó fejecske melletti csík jelzi, ha ez a maximumon van, akkor nem kell aggódni a kiszolgálás miatt, ellenkező esetben adódhatnak problémáink. A tengerparton vásárolható épületek annyiban különböznek ettől, hogy itt nem kell pótolniuk mindig a készleteket, hiszen szórakozásformákról és nem kereskedelmi tevékenységről van szó. Egyébként a fent említett hiányosság itt is felfedezhető, hiszen az árakat nagyjából a vásárlási ár 0.1%-áig (tehát mondjuk 100.000 esetén 100-ig) lehet felszóról. Ha elkezdünk játszani a játékkal akkor látni fogjuk, hogy bizony így elég keserves lesz a dolgunk. Javítani persze lehet a tendencián, mégpedig úgy, hogy mindkét terepen rendelkezésünkre állnak mindenféle épületek és kiegészítők, melyek pusztán csak ott vannak, tehát semmilyen konkrét bevételt nem jelentenek, azonban javítják a látogatók hangulatát és közérzetét, így talán egy kicsit többet



lehet kérni a kiszolgálásért. Azért írtam mindezt feltételes módban, mert sajnos én ezt egyáltalán nem tapasztaltam, pedig jó párat kiraktam direkt ezért. Ha figyelemmel kísérjük a telepeink működését, akkor jól nyomon tudjuk követni, hogy miként viselkednek a vásárlók. Tiszta látszik, hogy hogyan közelít meg a pavilonokat, de ami ennél lényegesebb, látjuk, sőt halljuk is az eredményt. Általában a következő kis ikonok jelennek meg a vásárlóknál:

- vigyorgó fej - sikerült a business, eladtunk valamit, elégedett a vásárló
- szomorú fej - nem sikerült valamilyen okból a vásárlás
- kis rudacska - elfogyott a készletünk, így nem árt gyorsan pótolni a készletet
- seprű jel - nagyon koszos már a környék, ezt reklamálják a vevők.
- font jel - általában azt jelenti, hogy drágán próbáltuk meg eladni

a készletet, bár nem sokkal volt a kifizethető határ felett.

Ez utóbbi és a második jel persze csereszabatos, igazából nem tudtam eldönteni, hogy miként választja ki a gép hogy melyiket mutassa. Egyébként amikor rákattintunk az üzletekre, akkor láthatunk még egy-két fontosabb dolgot. Az első a Taking felirat után szereplő szám, mely a boltban található összbevételt mutatja (a sétányon ne felejtjük el, hogy ebben benne van a beszerzett árú költsége is). Ha nagyon felgyülemlik a pénz, akkor be kell gyűjtenünk azt a később leírt módon. Épületeink állapota fokozatosan romlik, mely befolyásolja a vásárlókedvet is. Persze számomra eléggé érthetetlen a dolog, hiszen ezeket legrosszabb esetben is egy szezonra tervezték, így nem hiszem, hogy mondjuk egy képeslap árúda annyira elhasználódna 3-4 hét alatt. No mindegy, ha ez mégis bekövetkezne, akkor egy Service feliratú ikont láthatunk, mely némi javítást eredményez, persze kemény coin-okért. Ha végképp meg akarunk szabadulni a bolttól, akkor a Demolish ikont kell használnunk, azonban fel kell ilyenkor készülnünk arra, hogy az elsőnek befizetett nagy összeget bizony nem látjuk viszont (ez már szerintem pusztán bunkóság, hiszen az épület ettől függetlenül valamilyen formában felhasználható). Mivel a biztonsági tényező is szerepet kapott a programban, így egy Safety Warnings felirat után álló szám jelzi, hogy hány figyelmeztetést kaptunk. A rendelkezésünkre álló lehetőségek szinte korlátlanok, tényleg csak a pénzünk szabja meg, hogy



mit építsünk a területünkön.

A szépség is fontos

A másik típusa az épületeknek azok, melyek mint már említettem csak áttételesen hoznak hasznot. Ilyenből találunk szép számmal a kínálatban, mindenki úgy cicomázza fel a területét, ahogy szeretné.

Úriemberünkénél még egy nagyon fontos dolgot tehetünk meg, mégpedig azt, hogy növeljük a rendelkezésünkre álló partszakaszt. Mivel az épületek elég nagyok (2-3-4, de akár 6 méteres is akad a vége felé), így komolyabb játék esetén hamar rákényszerülünk erre a lépésre. A területek nem olcsók, így csak ha már nagyon szükséges, akkor terjeszkedjünk.

A Wholesaler

Mint már említettem a sétány boltjai némi beszerzést is igényelnek. A beszerzésnél egy új képernyőt kapunk, ahol kicsiben láthatjuk a boltjainkat. A boltok alatt látható nyilakkal tudjuk meghatározni a kért mennyiséget. Miközben állítjuk be a számot, rögtön figyelemmel kísérhetjük azt is, hogy az egységár ismeretében (Price per Unit) mennyi lesz az adott tétel (Item Total), illetve az összszámlánk egyenlege (Invoice Total). Egyre érdemes odafigyelni

a rendelésnél, mégpedig arra, hogy minden telefonáláskor kapunk egy számlát, mely ugyan nem magas, azonban evvel is lehet spórolni, ha egyszerre rendeljük meg a különböző boltoknak az árut. A rendelés leadásakor elindul egy kis kocsi, ha beér a házba, akkor vehetjük kézbe az árut.

A következő, némi pénzegységet szimbolizáló ikon feladata nagyon prózai, hiszen itt mindössze annyit tehetünk, hogy megnézzük, hogy az elmúlt időszakban mennyi pénzt szórtunk ki mindenféle hülyeségre, illetve mennyi maradt még a kasszában.

A középső ikonunk igazi látványosságot visz a szürke hétköznapi világába. Felbérelhetünk itt különbö-

ző előadókat, hogy extra bevételt hozzanak a konyhánkra. A fellépők bére igencsak borsos, hiszen a legolcsóbb produkció is 50.000-be kerül, míg a csúcscatagóriáról, Jackson élő koncertjéről ne is beszéljünk, hiszen ez 2.000.000 coin-unksba kerül. Ehhez képest a jegyárak sajnos nem nagyon veresik a plafont (nem tudjuk változtatni őket). A legalja 500-ba, míg a legmagasabb 3000-be kerül. Könnyen kiszámítható, hogy nagyon nagy látogatottság kell ahhoz, hogy megérje egy ilyen attrakció. Érdemes arra figyelni, hogy az előadások általában vasárnap vannak, így még időben kössük le a bandákat, hiszen mint majd később látni fogjuk, reklámozni is kell a produkciót. Nem igazán használtam ki a rendezvényeket, szerintem csak igen nagy látogatószám mellett érdemes ilyen attrakciókat megfinanszírozni. Extrém esetben egyébként az is előfordulhat, hogy egy nem hirdetett alkalomra egyetlen egy (értse 0) vendég sem érkezik, mely szintén lehetetlen a valós életben (poén szinten szívesen kipróbáltam volna egy Jackson koncertet hirdetések nélkül, de anyagiak hiányában sajnos idáig nem jutottam el).

A következő kis négyzet szerepe prózai, mindössze a tengerpart és a sétány között váltogathatunk.

Sajnos vagy nem sajnos, szükségünk lesz némi különleges alkalmazottakra is a működésünk közben.



Ezek a fickók arról híresek, hogy különféle extra feladatokat látnak el, persze jó pénz ellenében. Mindegyik típusnál külön van egy ember a tengerpartra és egy a sétányra.

– A takarító: kedvező, mindössze 1000 coin-ért hajlandó felszedni a tisztelt látogatók által eldobált szemeteket. Csupán egyszer megy végig a területen, igazából már csak akkor érdemes alkalmazni, mikor már nem látszanak az emberek (na jó, ez poén volt). Valamennyire megelőzhető egyébként az elszemeteződés a helyenként fellelhető kukákkal (persze ez pénzbe kerül), de ismervé a strandolót, ez nem igazán fog használni.

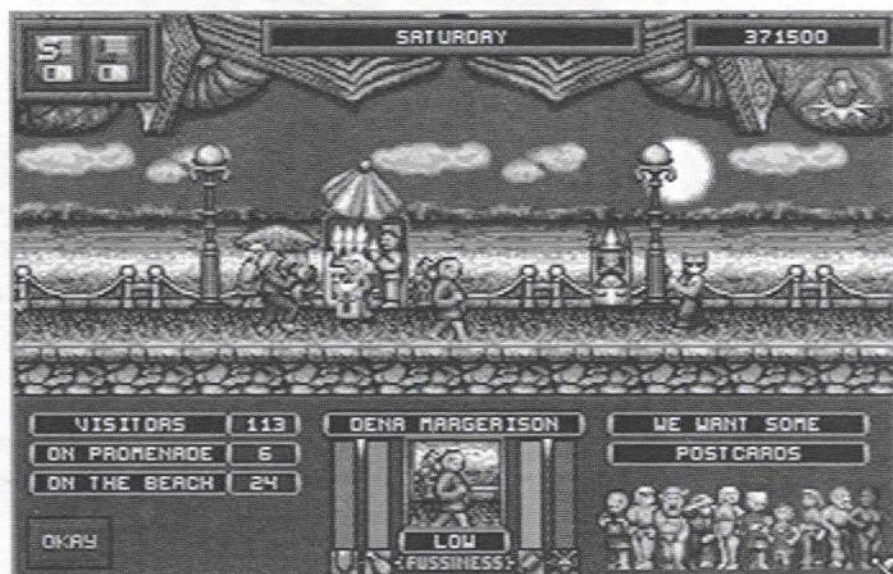
– A pénzbeszedő: mikor már nagyon sok pénz összegyűlt vagy nagyon szükségünk van a lóvára, akkor hívhatjuk ezt az úriembert, ki kis táskájával végigrohan a területen és begyűjti a bevételeket. Persze bére is van a kis aranyosnak, méghozzá 1000 peták utanként.

– A plakát ember: nos, ő az ki nélkül a rendezvényeinkre bizony senki sem fog ellátogatni, így hát szorgalmasan alkalmazzuk napi 1000 szotyinkáért a bulik előtt.

– Az őr: ez bizony egy igazi security ember, figyel arra, hogy naponta belefértjen a zsebébe az 1000 egységnyi bér, meg hogy ne legyenek nagy rendbontások a plázán.

Egyébként néha, hogy keserítsék életünket különféle biztosok tűnnek fel, kik a higiénit, vagy éppen a biztonságot vizsgálják. Tapasztalataikat

tük közvéleménykutatást, hogy mi lehetne a legjobban jövedelmező tevékenység. Rákattinthatunk egyébként az egyes egyedekre is, ilyenkor különféle bonyolult kijelzőket láthatunk az egyes személy állapotáról, melyek igazából abszolúte semmire nem jók, de azért használja mindenki egészséggel.



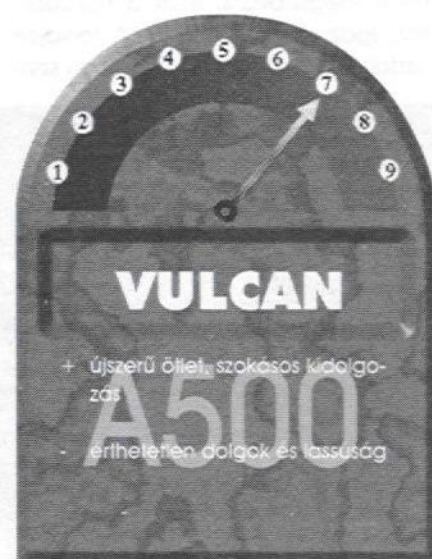
láthatjuk a hét végén kiosztott serlegekben (nekem sajnos nem sok szerencsém volt velük).

Utolsó ikonunk inkább csak a látványosságot kínálja, hiszen ácsorgó tömeget láthatunk itt, mely éppen valamilyen új boltot, vagy árudát követel. Sajnos nem igazán számíthatunk a véleményükre, hiszen mindig a következő legdrágább berendezést szeretnék kipróbálni, vagy pedig a kihagyott boltot reklamálják a sorból. Így ennek nem sok értelme van, hiszen nem végezhetünk közöt-

Nos, lassan itt az ideje, hogy valamiféle véleményt is írjak a játékról. Aki megszokta már a Vulcan játékok grafikáját, azoknak nem okoz csalódást a proggi, hiszen itt is hasonló a stílus. Ami más, azt talán már egy kicsit érezhették a leírás közben, hiszen időnként némi gúnyos megjegyzések is belecsöppentek a szövegbe. Nos, igazából poén a prog-

ram, azonban soha nem lesz azok között a játékok között, melyek az idők végezetéig (vagy egy crash-ig) ott fognak csücsülni a winscin (halom a kórust, Dune II, Dune II...). Lehet persze, hogy szigorúan ítélem meg a dolgot, hiszen a játék a Mini Series-nek nevezett sorozatban láttam meg a napvilágot, természetesen alacsonyabb árkategóriában. Ettől még persze lehetne bombasztikus a játék, de hát nem az. Mídenesetre érdemes megnézni, aztán majd mindenki eldönti hogy mit csinál vele.

Bear™

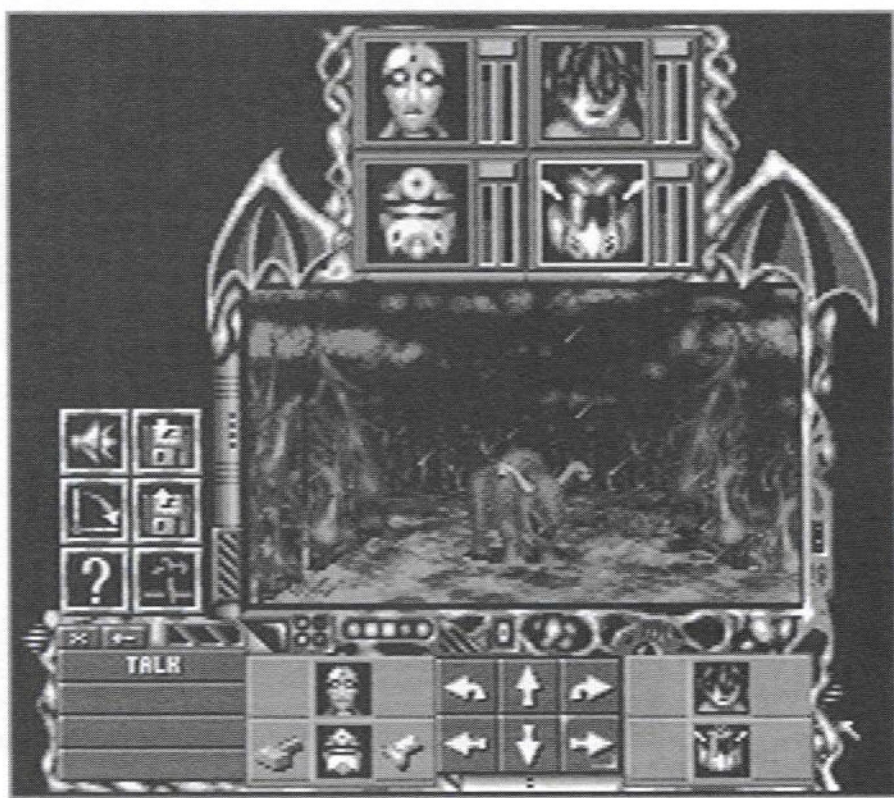


Hellbound

Nem igazán tudok hangzatos bevezetőt teremteni ennek a játéknak, ugyanis nem találtam benne semmi egetrengető történetet. Annyi bizonyos, hogy a Hellbound a Black Dawn sorozat hatodik része és ez az első olyan epizód, amely többretegű szinteket is tartalmaz, szóval készüljétek fel a lyukakra, liftekre és egyebekre! Maga a játék célja nem más, mint minden gonosz teremtményt ki kell irtani. Azonban nem Doom-szerű formátumban, hanem amolyan techno-szerepjáték szinten. Ennek megfelelően a kezdeti lépés a megfelelő parti összeállítás.

KARAKTERGENERÁLÁS

A Hellbound-ban mindössze négy karakterosztály áll a rendelkezésünkre; harcos (fighter), kalandor (adventurer), gyógyító (medic) és tolvaj (thief). A harcos elsődleges tulajdonsága az erő. Emellett kiváló támadó, de nem túl jó a gyógyításban és egészségileg sem erős (?!). Ennek okát nem igazán értem, hogyan lehet egy gyenge fizikumú ember brutális harcos. Mindenesetre tapasztalatom szerint valóban könnyen sebződnek. A kalandor karakter egy teljesen átlagos valaki, semmi különlegességgel, hacsak a kalandvagyat nem nevezzük annak. A gyógyítók elsődleges tulajdonsága a constitution, tehát ezt érdemes minél magasabbra generálni. A medic osztály előnye szokványosan a hatékony gyógyítás képessége. Ráadásul ebben a világban nehezebb a gyógyítókat megsebezni, mint a harcosokat, igaz rossz támadók. A tolvajok osztálya a Hellbound világában szin-



tén teljesen átlagos(?!), de csak ők használhatnak álkulcsot! A karakterek osztályának kiválasztása után következik valamelyik portré kiválasztása a rosszabbnál rosszabb lehetőségek közül, majd a tulajdonságok értékeinek megválasztása. A Reroll segítségével lehet új variációt kérni, egészen addig, míg elégedett nem vagy az eredménnyel (accept). A karaktergenerálásnál mindössze négy értéket kell figyelembe venni: strength, dexterity, constitution és luck. Lehetőleg igyekezz olyan karaktert generálni, amelyiknek az elsődleges képességének értéke 80 fölött van. Ha viszont nincs kedved végigcsinálni a karaktergenerálás tortúráját, akkor indulj Quick Start-tal. Ez esetben viszont általában meglehetősen gyengécske partit kapsz. Persze lehet szerencséd is.

IRÁNYÍTÁS

A játék felépítése maximálisan követi a régi stílusú szerepjátékok hagyományait. A legnagyobb ablakban található maga a játéktér és ez alatt he-

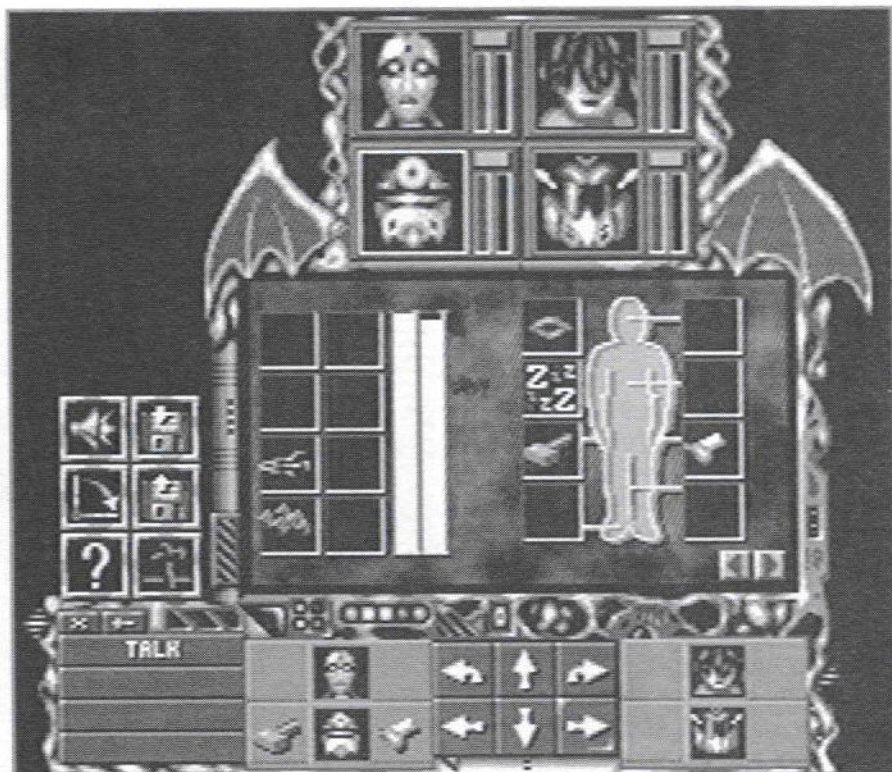
lyezkednek el az irányításhoz szükséges ikonok. A parti üres kézzel áll az esőben, szóval érdemes gyorsan felszerelni őket, ha nem a gyors elhalálozás a célod. (Mondjuk lehet, hogy jobban járnál.)

Az Inventory eléréséhez egyetlen jobb klikket kell elkövetned a választott karakter képén. Itt szintén a hagyományos RPG felállás szerint lehet pakolászni, öltözködni, stb. A kezében bármi lehet, a testedre viszont csak ruhákat és páncélzatot tehetsz (jé!). Ennél a képernyőnél lehet falatozni és aludni is. Ez utóbbit csak akkor, ha nincs a közelben monster. A nálad lévő tárgyak használata a kezedből történik. Pontosabban ha a játékképernyő felső részébe klikkelsz vele, akkor eldobod, ha középtájjra, akkor használod, ha pedig talajszintre, akkor leteszed az adott tárgyat. A fegyverek használatához a karakter kezébe kell adnod őket, majd bal klikk a fegyveren. Természetesen az energia- és lőfegyvereket időről-időre tölteni kell. A rövid hatótávúak (kardok, török, korbács, pöröly) esetében pedig közvetlen támadás szükséges, viszont nincs szükség töltetre.



Ennyi tudás birtokában kezdődhet is a kaland! Induláskor a felszínen találjuk magunkat, a hangulat kedvéért zuhogó esőben. A közelben zöldfülű, lógó nyelvű behemótok támadnak ránk, de aki akar szóba is elegyedhet velük, sőt esetleg vásárolhat is tőlük ezt-azt. Addig nem érdemes lemenni az alsó szintre, amíg fent nem szedted össze az összes credit-et, mert a csatornarendszer boltjában szükség lesz a pénzre! Az eladásra kínált áruk: kés, elektromos kard, plazma pöröly és egyéb felturbózott hagyományos fegyverek, továbbá különféle lőfegyverek; plazmaágyú, BH-10 pisztoly, rakétakilövő, stb. Emellett a különböző fokozatú védetséget adó ruházatok, továbbá tápos élelmiszerek (space burger, croka cola) és kávé szerepel a listán. Amit hasznos rögtön megvenni az a térképező felszerelés (Mapper MKI vagy MKII), mert már a közelben lesz néhány fordító és teleport, ami eléggé összezavarja az embert ha maga próbál térképezni.

Miután a boltban felturbóztad a csapatot, indulhat a móka! Már ki nek, mert én körülbelül itt elkezdtem rosszul lenni az egészszről. Semmi gondolkodás nem kell, hacsak nem töprengsz el azon, kit mivel irts ki. Előbb-utóbb azonban meglesz az a fegyver, amit nem érdemes lecserélni és



aztán nincs megállás, ölhetsz szintről szintre, ha úgy tetszik...

TIPPEK

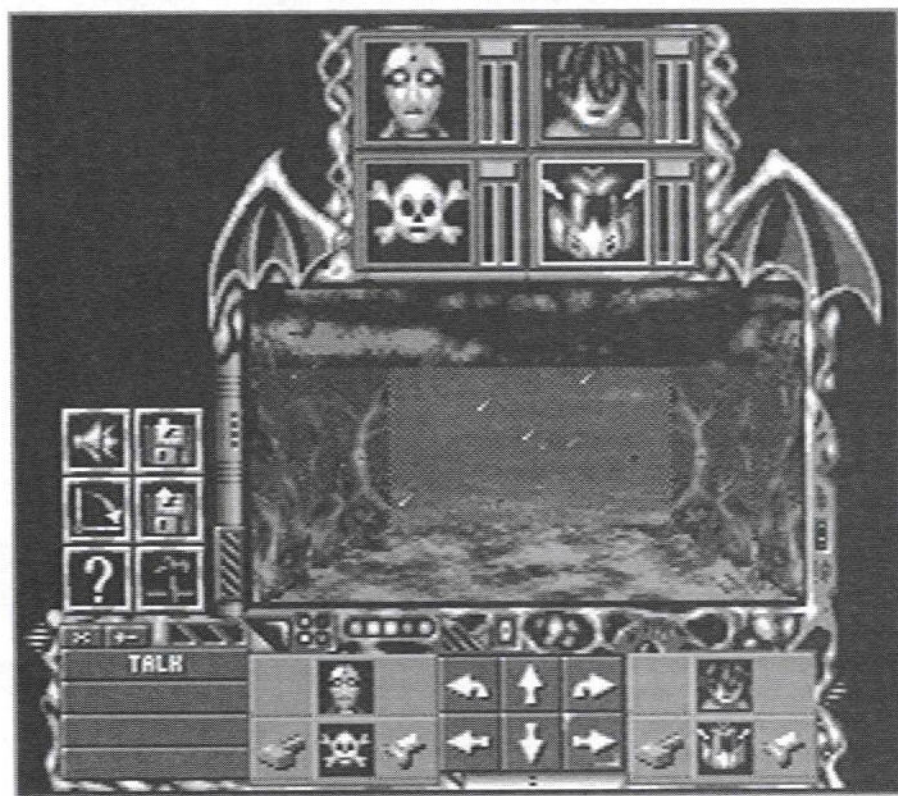
A köpenyes alakokat talán ne lödd szét azonnal, mert csak tőlük tudhatod meg, mi módon pusztíthatod el nem túlságosan népszerű mesterüket.

Az aktuális, kiválasztott karakter több tapasztalati pontot kap, mint a társai, még akkor is ha nem ő gyilkol a leghatékonyabban.

A játékmentés a Black Dawn sorozat történelmében először ingyenes, használd ki!

Összegzésül nem is tudom mit mondhatnék. A játék talán egyetlen pozitívuma az, hogy létezik és Amigára fejlesztették. Na de kérem, ennél a Mi Amigánk sokkal többet tud. Könyörgöm, hát használja már ki valaki ismét! Én azt mondom, ha ölhetnékem van, akkor inkább előveszem az ezeréves Shadow of the Beast sorozatot, ha pedig szerepjátékra vágyom, akkor újra végigjátszom a Black Crypt-et. Ha nagyon ráérték, unatkoztok vagy ilyesmi akkor vegyétek csak ezt elő, de jobban jártok, ha nekiláttok rajzolni vagy zenét szerezni...

Lily

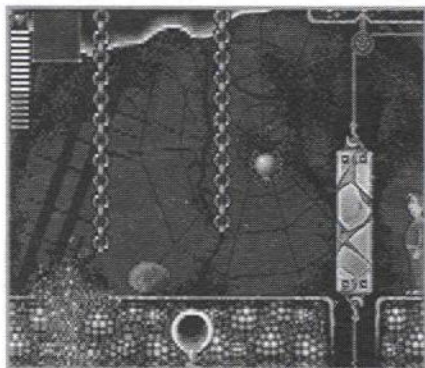


Gate 2 Freedom

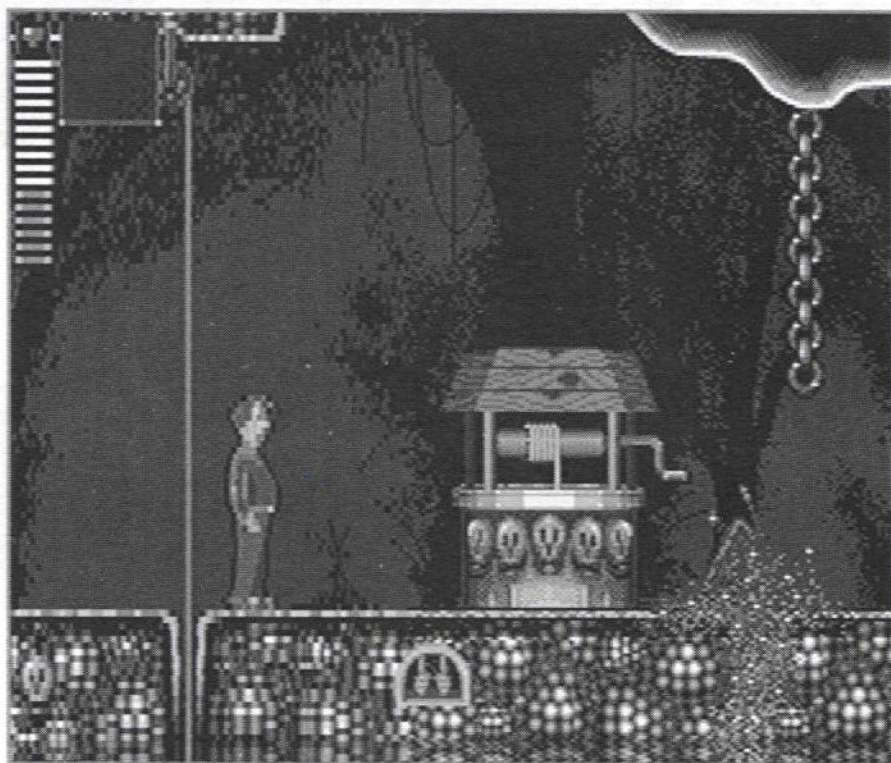
Újra itt egy program, amiben mehetünk, ugrálhatunk és gondolkozhatunk is! Mindez teljesen kielégítheti vágyaidat, csupán be kell töltened! Ne késlekedj hát!

Na ennyi elég is a lelkesedésből, nézzük a tényeket. Lengyel alkotásról beszélünk, mely jellegzetesen ugrabugra és logikai ötletek felhasználásával jött létre. Fő karakterünk (talán maga Lupuj Sapka) nagydarab, őszinte és naiv tekintetű object. Az életben három dolgot tud, felvenni (podnyijes), használni azt, amit felvett (uzsij, vagy mi) és lerakni azt (palóz, illetve valami hasonló). Rövidke élete egy nagy dinasztia épületénél kezdődik, ahol rövidke várakozás után feltűnik egy varázsló-szerű figura és némi dörgedelem után megbízza hő-sünket azzal, hogy keresse meg a békáját, de ne is gondoljon szökésre, különben... Itt eltűnik a pirosorrú bácsika és mi nekiindulhatunk az izgalmas kalandnak.

Sapka elindult hát bal felé, de a sors kegyetlen, és egy hibás ütközés-vizsgálat miatt beleesett a vízbe (jobb felé szintúgy). Rájött, hogy ha életben akar maradni, ugrania kell, de előbb azért megráncigálta a lán-cos karikát a falon (a spórolás miatt csak a hangját hallotta, animáció



nyista). Sikeresen eljutott a bal oldalon a következő screenig, ahol az ilyen (tucat)játékokban megszokott lift és két hal várta, kik azzal szórakoztak, hogy kiugrálva a vízből életerőt szedtek le belőle. A liftre felugorva először a plafonról szúrta fejbe néhány tüske, majd egy hal harapása után büszkén vehette fel az almát,



amitől persze visszanyert ereje egy kis-sé. Az ezután helyszínen csak a bokor alatt lapuló (és magát csokis nápolyinak álcázó) deszka érdekelte, mely pont elért a zsebében. Nos, a visszaút igen érdekes volt, mivel az őt irányító játékosok hiába próbálták meg vele felugrani a liftre. Sapka minduntalan leesett, ezzel agyvérzést hozva a játékosokra. Még az igen tehetséges Laza is megcsuklatta a program készítőit, Janiról nem is beszélve. Végül valahogyan átkeveredett (a tüske azért fejenszúrta) és rá-rakta a deszkát a fatuskóra. Igen, igen, már csak egy kő hiányzott. Újra palló, tüske a fejbe (ez a szöveg ami leszúr...) és halak. A továbbjutást azonban egy fal zárta el, ami a kút machinálása után (megintcsak semmi anim) eltűnt. Persze itt is volt tüske (meg pók is), de Sapka mindezen megpróbáltatások ellenére is zsebre vágta a nálánál csak feleak-kora követ, és visszaindult a félig kész ugródeszkához. Hal, palló, tüske és már ott is volt. Használta a követ és ráugrott a deszka másik végére. Azonban még igen sok próba és nehézség várt reá...

Tovább nem írom, mivel csak egy oldalam van, de ez a játék pont ennyit is érdekel. A logikai részek

még csak jók, de az ügyességi rész egyszerűen bosszantó. A fickó lassan ugrik, lassan megy, mintha bekábító-zott volna játék előtt. Vannak részek, ahova szinte lehetetlen felugrani, és nem tudni azt, hogy miért. A grafika nem rossz, bár néhol egy picit kidolgozatlan, egyszerű. Nagyon kevés az animáció (főleg a tárgyaknál), és legalább a tárgyak nevét kiírhatták volna (persze angolul). Szóval ez a játék is izlés kérdése, megnézni mindenképpen meg kell, márcsak oku-lásképpen is.

M.D.Jonowski

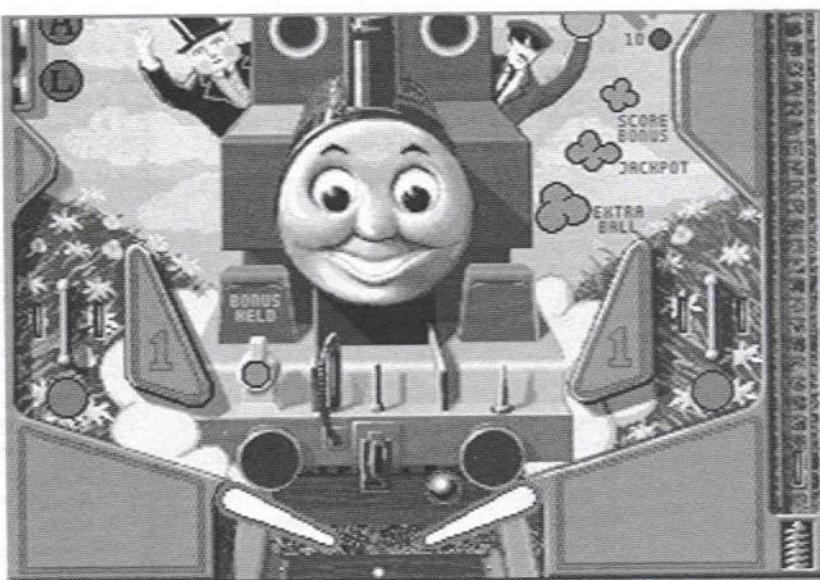


Thomas Pinball

Egyszer volt, hol nem van, egy szép kis gőzös mozdony, Thomas. Nagyon barátságos mozdony lévén barátai is voltak: James, Percy, Toby. Egy szép napot követő borús napon a kis gőzösök kigördültek a kocsiszínből, pöffentettek egy kis fekete felhő gombolyagot, majd nekiindultak a szórakoztató műfaj csillogó-villogó fényűző világába. Belefáradtak mára a sok vagon dombra húzásába, a lejtőkön

fékezésébe. Egyszer csak rátaláltak egy olyan vakvágányra, melyen vidáman felgördültek egy nagy asztalra. Olyan nagy és szögletes volt ez az asztal, hogy be sem fért volna egészében egy Amiga monitorába. Ahogy ott tekeregtek a sín darabokon, az egyik vidám pöffentére felradt szenderegéséből Mr. Spider. Úriemberhez méltóan üdvözölte a vidám kis masinákat, majd némi gondolkodás után csillogó szemmel kezdett magyarázni nekik: -Azt fogjuk játszani, hogy az asztal első lábaitól lefűrészelvek egy kicsit, majd kilövék egy csapágygolyót a sín párokon. A golyó pedig körbe tekereg körülöttek. Nektek csak az lesz a dolgotok, hogy sípoljatok és pöfögtetek, amikor kedvetek tartja.

Thomas és barátai örömmel mentek bele a játékba, ami végül a Thomas the tank engine & friends nevet kapta.



Lám, egy újabb pinball. A változatosság kedvéért most annak a korosztálynak, akinek még párna kell az Amiga előtti székre. Kedves gyerekek! Itt van Thomas a kis gőzös barátai. Négyen vannak, mindegyikük külön flipper asztalon. A rugóval löheted ki a golyót, ami a sínen felgyorsulva bekerül a játékba. Thomas és barátai akkor örülnek, ha nem engedted a golyót legurulni az asztalról...

A játék betöltése után egy elegáns bakter jelenik meg a képernyőn, aki segít nekünk beállítani a játék néhány változtatható jellemzőjét. A játék erejéig kölcsönözhető csapágygolyók száma akár a kilencet is elérheti, de legalább hármat biztosan kapunk. A remekbe szabott infantilis, vasutas körökben gyakran hallható hangmintákkal dústott zenét, gyengébb idegzetűek ki is kapcsolhatják. De higgyétek el, mindez semmi. A játékban használt összesen négy billentyűt mi magunk választhatjuk meg, amellett, hogy az asztal első lábainak hosszát is változtathatjuk. Ez utóbbi nyilván a terep lejtését határozza meg, amivel akár azt is elérhetjük, hogy az asztal felső részébe – mely rész természetesen ugyanazon fontos jelentőséggel bír, mint az alsó – ne tudjuk visszafogni a golyót. Ennek például akkor van értelme, ha a képernyőnk nem függőle-

ges, hanem vízszintes állapotban van, így ez rendes esetben megakadályozná a golyó aláhullását. Ezenkívül mást nem változtathatunk, a többi szabály merev és minden körülmények között követendő.

A kis vasúti szerkezetek körül a legkülönbözőbb kutyuk vannak beépítve. Ilyenek pl. a kapcsolók, amelyek közül az egy szóhoz tartozó valamennyit érintve

nagy örömet okozhatunk mind magunknak, mind felebarátainknak. A mozdonyok pedig csak vigyorognak, csak füttyögnek és nagy átérzőképességgel szemlélik a szédült vasgolyót, amint gördül fel, majd gördül le. Itt a vége, format véle!

Nem baj az, ha a gyermekeknek is készülnek játékok. Sok ilyen játék hatékonyan fejlesztheti a gyerekek vizuális, logikai képességeit. Persze jelen esetben ez nemigen fordulhat elő. Ám az, hogy egy program kicsiknek készül, nem jelenti azt, hogy le kell adni az igényeket a minőség terén. A Spidersoft névvel már találkozhattunk korábban is pinball vonatkozásban, de ezek után remélem kitalálnak valami új műfajt maguknak.

Lázi



Cheat Mode

Zeewolf 2

passwords: Requin WolfRAM fullmoon
ouragan jmargin stag kraken
station gbul statipause doinow
shipdeck globoff behave shadow
maxfuel pelpay domino steerdart

Crystal Dragon

Indítsuk el a játékot, majd lépünk be a karakter generáló részbe. Ne válasszunk ki semmit, hanem kattintsunk a Done feliratra. Ilyenkor rögtön a második szenten találjuk magunkat.

ZOOL (500 vagy AGA)

A képernyőn feltűnő "Push Fire to Start" feliratkor írjuk be a GOLDFISH szót, ami után a következő billentyűk ének:
F2-F5 Ugrás egy másik pályára
'1' Láthatatlanság
'2' Ugrás a következő szekcióra
'3' Ugrás a következő pályára
'4' Láthatatlanság ki

ZOOL 2 (500 or AGA)

Szintén a már említett feliratra írhatjuk be a következőket:
"BUMBLEBEE" Skip stages (press 'RETURN' to skip).
"CREAMOLA" 10 lives.
"VISION" 20 lives.
"TOUGHGUY" Invincibility.
"OLDENEMY" Unlimited time.
"ALCENTO" 99 items collected.
"KICKASS" Unlimited smart bombs.
"NAPOLEON" Bonus level every stage.
"MARROBONE" Stops the ball on the bonus level.
"SESAME" Start on level two.
"RONSON" Start on level three.
"FUNKYTUT" Start on level four.
"HISSTERIA" Start on level five.
"7SLURP" Start on level six.
"PLUNGER" Start on level seven.
"WARPMODE" untested.

ZEUS

01- NO CODE 02-"ECSTASY" 03-"SECCI"
04-"PUBLICENEMY" 05-"RUN DMC" 06-"ICE-T"
07-"TONE LOC" 08-"L.L. COOL J" 09-"THE NEWSTYLE"
10-"WAS NOT WAS" 11-"BEATS INT." 12-"MOWTRINIX"
13-"DOUBLE DEE" 14-"VANILLA ICE" 15-"N.W.A."
16-"DAISY DEE" 17-"BOMBTHEBASS" 18-"D.N.A."
19-"ICE MC" 20-"M.C. HAMMER" 21-"TONY SCOTT"
22-"CHADJACKSON" 23-"BEATMASTERS"
24-"NENEHCHERRY" 25-"TECHNOTRONI"
26-"BETTY BOO" 27-"49ERS" 28-"AC/DC"
29-"SEX PISTOLS" 30-"OBITUARY" 31-"SACRAMENT"
32-"JUDASPRIEST"

ZEEWOLF

A password helyére gépeljük be, hogy "FRAMPAGE", ilyenkor egy felfegyverzett repülőbe kerülünk.
LEVEL CODES:
05 "IMAGO" 09 "TIBURON" 13 "ARGUS"
17 "MARTEN" 21 "SOCKIN" 25 "GANNPAU"

ZARATHRUSTA

LEVEL CODES
03-"LUCX" 14-"MYFO" 25-"LONY" 36-"PURN"
47-"MECA" 04-"DYPO" 15-"DNAR" 26-"SPIR"
37-"SCIL" 48-"USTI" 05-"UVOX" 16-"IFLY"
27-"VIWA" 38-"PIGO" 49-"QOTX" 06-"HXOR"
17-"HION" 28-"XYZO" 39-"VOLQ" 50-"FOXA"
07-"IPSX" 18-"OPRA" 29-"BORZ" 40-"BENO"

51-"CRON" 08-"KRAY" 19-"YQUA" 30-"AXOR"
41-"GESA" 52-"KLON" 09-"ORFE" 20-"ECUS"
31-"JARX" 42-"FUQO" 10-"OLYN" 21-"JERN"
32-"ZABY" 43-"IRON" 11-"ZUVO" 22-"WANI"
33-"EFEX" 44-"EVOK" 12-"CYTA" 23-"TUZO"
34-"WORN" 45-"RARO" 13-"HORC" 24-"LARS"
35-"MORQ" 46-"YSCE"

ZA ZELAZNA BRAMA

"DAWAJ MI PLANSE" - To skip levels.
"PRYSZCZ CI W OKO" - For invincibility.
"LENINJESTWIECZNY" - Top of life meter. "ILE WOLNEGO RAMU" - Not sure. "TRYBUS SPECJALUS" - Not sure.

YO! JOE

Játék közben írjuk be, hogy "WELTRAUMKAKALAKEN" majd a következő gombok ének:
'J' Add lives. 'J' Subtract lives. 'Y' Advances levels.
'SPACE' Transports you to the end of the flying level.
'S' Press repeatedly while paused for slow motion.

XENON II

Állítsuk meg a játékot, majd írjuk be, hogy "RUSSIAN AIR". Ezután az N billentyűvel tudunk pályát ugrani.

X-POKER

LEVEL CODES
02-"APOCALYPSE" 07-"STARMAN" 12-"EXCALIBUR"
03-"ODYSSEY" 08-"ENCOUNTERS" 13-"KINGLEAR"
04-"COLORS" 09-"RABBIT" 14-"NIGHTFEVER"
05-"TERMINATOR" 10-"INDIANA" 15-"LORDRINGS"
06-"COLRPURPLE" 11-"PURPLERAIN"
16-"BLADERUNNER"

WIZ 'N' LIZ

Receptek
A = Apple S = Strawberry B = Banana O = Orange
C = Carrot P = Potato Ca = Cabbage M = Mango
L = Lemon On = Onion Pe = Pear Ch = Cherry
Av = Avocado Mu = Mushroom
A + A Free bonus letter.
A + S Opens exit door (or awards points).
A + B Opens shop (or awards points).
A + O Fruit randomiser.
A + C 5,000 points.
A + P Friendship spell.
A + Ca Time Doubler (once only).
A + M 75 stars.
A + L 100,000 points.
A + On Magic ruby.
A + Pe Me and my shadow!
A + Ch 150 stars.
A + Av Toggle Grassland door.
A + Mu Fruit returner spell.
Av + Av All Bonus letters given.
Av + Mu Extra life.
B + B Oh no! It's Lemmings.
B + O Absolutely nothing!
B + C 50 stars.
B + P Open hint shop (or awards points).
B + Ca Sale spell.
B + M Toggle Templeland door.
B + L Turns fruit into time.
B + On Catch!
B + Pe Turns fruit into points.
B + Ch Tortois.
B + Av 45 extra seconds.
B + Mu Slow Timer.
Ca + Ca Letter Basher sub game.
Ca + M 25,000 stars.
Ca + L No invisible letters.
Ca + On 5 seconds extra time.
Ca + Pe Toggle Deadland door.

Ca + Ch Shadow lands.
Ca + Av 50,000 points.
Ca + Mu Wabbitoids sub game.
C + C Sound test.
C + P 20 seconds extra time.
C + Ca Diddley squat.
C + M A bunch of Bs!
C + L 80 stars.
C + On Fruit preserver.
C + Pe Wabbit invaders.
C + Ch 1 star and 100,000 points.
C + Av 5 stars.
C + Mu Turns fruit into stars.
Ch + Ch Bounce sub game.
Ch + Av Fruit increaser spell.
Ch + Mu Skip a level spell.
L + L Swap bonus letters.
L + On Random extra points.
L + Pe Double stars (in level).
L + Ch Disassembly clue.
L + Av 1 star.
L + Mu 1 second and 300 stars.
M + M Double time icons.
M + L Random extra stars.
M + On Toggle Desertland door.
M + Pe 100 stars.
M + Ch 1 second extra time.
M + Av Ha ha!
M + Mu 250,000 points.
Mu + Mu Magic sapphire.
On + On No dying wabbits.
On + Pe Magic Mus.
On + Ch 20,000 points.
On + Av 125 stars.
On + Mu Cheeseburger.
O + O 1 point.
O + C Blue wabbits.
O + P Snake sub game.
O + Ca Cuntfusius.
O + M Random extra time.
O + L Chance sub game.
O + On 30 seconds extra time.
O + Pe 40 seconds extra time.
O + Ch Toggle Lunarland door.
O + Av 10,000 points.
O + Mu Tube skiing sub game.
Pe + Pe Finder sub game.
Pe + Ch 175 stars.
Pe + Av 200 stars.
Pe + Mu 50 seconds extra time.
P + P Toggle Treeland door.
P + Ca Game over (joke).
P + M Magic emerald.
P + L Guesser sub game.
P + On Not a sausage.
P + Pe Gold rush sub game.
P + Ch Toggle Mineland door.
P + Av Toggle Snowland door.
P + Mu 250 stars.
S + S 10 seconds extra time.
S + B Magic diamond.
S + O Splat those dudes sub game.
S + C Point doubler (once only).
S + P Web wabbits.
S + Ca Gween wabbits.
S + M Wheel spin sub game.
S + L Trip a tron.
S + On Stormy weather.
S + Pe Pong sub game.
S + Ch Stars 2x (once only).
S + Av Double bonus.
S + Mu 1 point and 60 seconds.

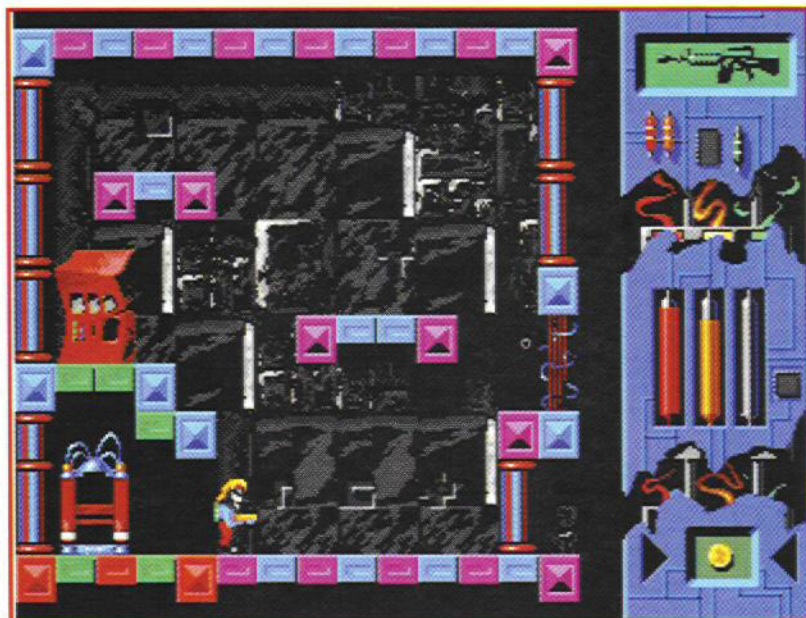
Lazarus

Amigán nagy hagyománya van az ugra-bugra stílusnak. A kezdetektől fogva egyre jobb és szebb játékok kerültek ki a nagy fejlesztő cégek kezei alól, említhetném a minden idők talán legjobb Amigás ugra bugráját, a Team 17 által kihozott Superfrog-ot. Sajnos a fejlesztők szinte teljesen elpártoltak ettől a műfajtól, mert az új idők már CD-s, movie-s, meg istennyilás játékokat követelnek. Legalábbis a fejlesztők ezt hiszik, és a piacon is szinte csak ilyen csodagameket lehet kapni.

Sajnos az Amiga lemaradt ebben a fejlődésben, és a fejlesztők is áttértek a pécés fejlesztésekre, hiszen ott van céderom a sok felesleges animációhoz, sok mega RAM a töménytelen kódhoz, meg gyors prockó a szarul megírt rutinokhoz. Az Amiga viszont még mindig itt van, és a tulajdonosok még mindig reménykednek új játékok megjelenésében.

Persze megintcsak a lengyel fiúk nyomulásának lehetünk tanúi. Itt egy

A Lazarusban egy furcsa kis figurát kell irányítanunk. Hősünk hóna alatt egy jókora stukkert cipel, amivel minden ellenségesnek tűnő kreatúrát a másvilágra tudunk küldeni.



Ha van autofire a joystickon, akkor teljesen jól használható, hiszen sok ellenség csak több lövéssel kényszeríthető jobb belátásra.

A képen a jobb felső sarokban látható az aktuális fegyverzet, a jobb alsóban pedig az aktuális tárgy, amit használhatunk. Az "i" gombbal (inventory) tudjuk az általunk cipelt dolgokat váltogatni, az Enter-rel pedig használni.

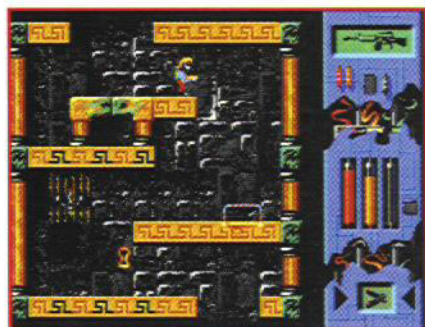
A játék közben találkozhatunk különféle segítségre szoruló figurákkal is. A legelső ilyen figura egy kezénél fellógatott szerencsétlen flótás, akit egy lövéssel tudunk (nem a másvilágra küldeni) kiszabadítani. A következő egy zugárus betmen, akivel többször is találkozhatunk. Tőle mindenféle okosságot tudunk majd vásárolni, feltéve ha megfelelő mennyiségű lovettát gyűjtünk hozzá. Nála lehet majd fegyvereket, kulcskártyákat, szerszámokat vásárolni, legalábbis valami hasonlót silabizáltam ki a lengyel dumából. Miután vásároltunk, betmen barátunk továbbbrepül. A későbbiekben majd megint találkozhatunk vele, mert mindig van valami tuti friss áruja. A következő tag egy ketrecbe zárt ipse, aki valamiféle bombáról hadovál

nekünk, meg hogy szabadítsuk ki. Itt kezdődik a nehézség, ugyanis betmen barátunktól csípőfogót kell vennünk. Sajnos nem emlékszem a lengyel nevére, és minden stuff, ami nála van ugyanannyiba kerül (amennyi lővénk épp van). Itt meg kéne keresni a bombát, és valószínűleg el kell vágni a derójtát, csak melyiket a háromból...?

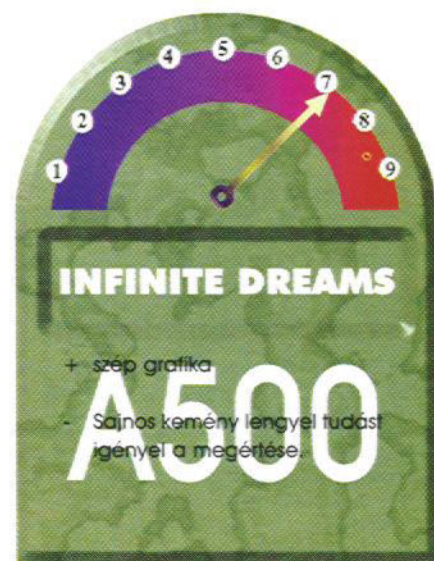
Most egy rövid elemzés, már ami a játékot illeti. A grafika kitűnő, a kornak megfelelő minőségű. Az egyetlen negatívum, hogy ha az egyik képről átmegyünk a másikra, akkor az ellenségek újratereződnek – amolyan Jet Set Willy módra (...ha volt

Spectrumod). A hanghatások átlagosak, a zene is. Az első lemezen lévő FMV animtök jó, sok pécés program gyengébb animokkal van tele-tömve, mint a Lazarus introja. Összességében egy teljesen jó platform-kaland játék a Lazarus, csak kellene egy angol verzió belőle, és akkor még játszani is lehetne vele.

SAKMAN



ugrabugra, ami szép és ráadásul még kaland elemek is találhatók benne. Egyetlen szépséghibája az, hogy lengyelül kommunikál velünk, legalábbis ezt próbál. Sajnos keveset értek belőle, mivel lengyel tudásom hasonló magasságokban leledzik, mint a szuahéli. Annyit azért tudok, hogy a "djekujem" az a "köszönöm"-öt jelenti, de itt ki is merül minden ez irányú tudományom.



Slam Tilt

Nem tudom, hogy az idő teszi-e, de gyakran sóvárogva gondolok vissza arra – a nem is rövid – időre, amelyben még nagyobb volt a programok özöne Amigára. Az ember nem győzte végigcsinálni, vagy éppen csak betelni egy játékkal, mikor már kezében is volt egy új, nem kevés esetben mérföldkő a játékok történetében. Valahogy elfogytak a mérföldkövek. Persze mindenki jól ismeri az okot, és többnyire a körülményeket, amik ide vezettek.

Két divatos műfaj emelkedett ki mára az Amigás játékok tengeréből, és egy a piacon megmaradni kívánó software kiadónak ezeket jól kell ismerni, hogy ott kiköve, szilárd talajt tudhassanak lábuk alatt. A 21th Century Entertainment (akik a saját rossz nyelvük ellenére mégis maradnak az Amiga mellett), neve egybeeforrt a pinball játékokkal, míg a másik szigeten (Gloom klónok) jóval nagyobb tömeg gyűlt össze. Fennállásuk alatt kevés más témájú programmal jelentek meg. Ezek sikerét jól jellemzi, hogy egyetlenre sem emlékszem. Azaz mégis, ám annak a pizzás fiúnak a kalandja is csak negatív példaként fogott meg. Tehát ezt a céget tekintve könnyen hihetnénk, hogy a következő

század egyetlen szórakozása a pinball lesz. A műfaj elitje, a Pinball Illusions már elég régen jelent meg, hogy végre valami letaszítsa trónjáról. A Pinball Mania nem bizonyult erre alkalmasnak, de remélem nem járatta le a kiadó becsületét olyannyira, hogy a legfrissebb, legújabb és talán eddigi legjobb dobásuknak ne szenteljünk mindannyian elegendő figyelmet. Egy Svéd csapat, a Liquid Design munkáját dicséri a következőkben, nem ok nélkül magasztalt igazi Amigás kincs. Kincs, mert ilyesmivel mindenki szívesen tölt el több kevesebb időt, és gépünk legerősebb oldalát tárja elé. A manapság gyakran feszegetett hardware korlátok mögött tökéletesen fut a program, valami elképesztő sebességgel. Valahogy az az érzésem, nem is törekedtek egy eredeti pinball asztalon uralkodó fizikai törvények pontos szimulálására, hanem inkább játékot akartak készíteni agresszíven gyors akcióval. Kíváncsi leszek, amennyiben elkészül a PC-s változat, milyen erőgép lesz feltüntetve a dobozon minimális konfigurációnak (talán DX8/1000 32 MB?).

Négy asztal kapott helyet a programban. Mindegyikük kellőképpen különbözik a többitől, annak érdekében, hogy minél tovább lekösse figyelmünket. Hasonlóan más flipperekhez, itt is a legelső asztal tűnik a legkidolgozottabbnak, a legösszetettebbnek. Jelen esetben ez a MEAN MACHINES nevű asztal. Mindenféle autós örülettel találkozhatunk, hard core zenei aláfestéssel. Mielőtt azonban a részletekben elvesznék, nézzük tovább a játékot egészében. Kezdjük a golyóval. Ez amolyan acélból való, gömbölyű, a gravitációnak és általában Newton úr törvényeinek passzívan engedelmeskedő fényes kütyü. A golyó felülete fényes, az ilyenről pedig a fény hol erre hol arra vetődik, ami a Slamtilt-ben remekül tetten érhető. Irányítás: Egy ilyen bekezdés látán, pinball játék esetén nyilván azt hiszitek, hülyére veszem az olvasót. Erről szó sincs, de itt az ALTok társakat kaptak. Valamennyi asztalnál, egyes esetekben a két SHIFT és a RETURN is feladatot kap. A billentyűk természetesen szabadon átdefiniálhatóak. Amikor a pontjelző tábla éppen video



játék módban van, akkor szintén a flipper karok billentyűit használhatjuk.

A kijelzőn megjelenő kb. 4 színű animációk, játékok és feliratok üdvözlő látványa egy GameBoy grafikusnak is büszkeségére válhatna. Az első asztalon egy rendes Forma-1 versenyt játszhatunk a kijelzőn, a másodikon hajóra löhetünk... Frenetikus! Mikor valami nagyon ügyeset cselekszünk golyókkal, akkor kapunk még néhányat ráadásnak. Játshatunk 2-3-4 labdás multiballt. Ilyenkor az asztal automatikusan hi-res felbontásra válthat, amennyiben bekapcsoltuk az Options menüben. Mikor már a 'felesleges' golyók aláhullottak, a képernyő visszavált lo-res-be. Ide kívánczik megemlíteni az általam átértelt egyetlen hiányosságot, miszerint nem válthattunk át tetszés szerint kis és nagy felbontásba. El sem tudom képzelni, hogy PC-n egy flipper, hogy mehet 200 soron! Még a 256 sorban is csekély része fér el az asztalnak, pedig gyakran minden részén lenne mit vizuálni.

Ízelítőnek lássunk néhány értéke-
sebb feladatot a 47 közül.



Mean machines:

Chicken race mode

Két autó indul el szemközt egymással. Az egyikben Te ülsz folyamatosan gyorsulva. Chicken, aki előbb rántja el a kormányt. Hülye, aki inkább ütközik. Mikor már kellőképpen verejtékezik a homlokod, lőj be a bal oldali lap-ball csapdába. Minél később, annál több pontért.



Formula 1 race mode

A pontszám kijelzőn kanyargó pályán maradván kell 6 kört megtenni. A jármű sérülése a bal oldalon látható. A labda miatt nem kell aggódni, a karok helyett a kormányt vezérelted. Körönként 20 millió, a végén pedig egy extra golyó vár.

Pirates:

The magnatable

Egy mágneses mezőn két elektromágnessel hülyítve a golyót, egy vé-

letlenszerű nyereseményért kell a legurulástól megóvni, majd a felső fészekbe bejátszani.

Shark attack mode

Az éhes cápánál csak a rettegő matróz úszik gyorsabban. A kijelzőn láthatjuk kettejük között a csökkenő távolságot. A golyót jobb helyekre juttatva időt nyerhetünk. 32 másodperc után a cápa inkább egy motorcsónak után néz.

Ace of space:

Blam! Mission mode

A feladat egyszerű. Különböző idegen célpontokat kell a plazma fegyverrel megsemmisíteni (a megfelelő rámpára küldeni a golyót). Mikor először játszottam ezen az asztalon, azonnal feltűnt célpontként egy PC. Bár még azt sem tudtam mit kell tennem, ösztönösen rándult meg ujjam a helyes pillanatban. Rögtön megkedveltem a Slamtill-et.

Night of Demons:

Werewolf video mode

Ismét egy video game. A ránk rontó farkast kell egy automata pisztollyal szitává lyuggatni, a két ALT gyors no-szogatásával. Ezután gyorsabb farkas több pontért, aztán szaladó farkas milliókért, majd új billentyűzet vagyonokért.

Talán elég is lesz ennyi. Akinek ez nem csigázta fel az érdeklődését, annak is ki KELL próbálni! A játék annyira jó, hogy nem merem az Illusions mellé állítani. Köztudott ugyanis, hogy a klasszikusokat nem lehet túlszárnyalni.

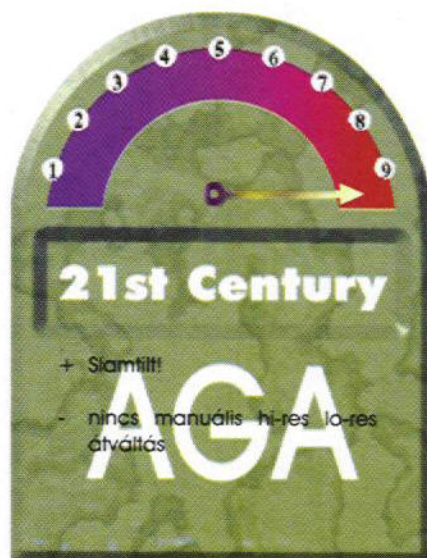
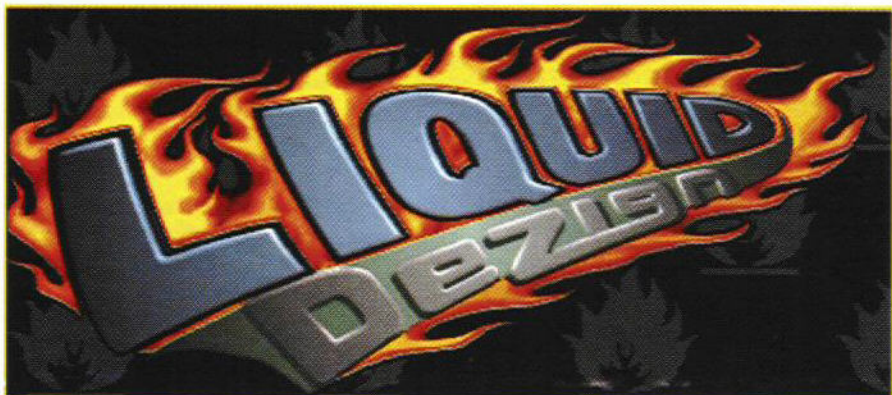
Nagyon remélem, hogy a két szerző két éves munkáját kellőképpen el fogja ismerni az Amigás tábor. Sajnos nekünk ebben nem sok szerepünk lehet. Pedig szívesen részt vállalnék benne. Nem lenne jó nekünk, ha PC-s fejlesztőként azt mondanák egy fél év múlva, „Itt ez a képdigi, fél óra



alatt összedobunk egy jó kis windózós multimicsodát, azt a sok windózós egymást tapossa majd érte a bótokban!”.

Végző értékelésre nem is kívánom fecsecelni a billentyűket, hiszen szinte tökéletes a program. Ja, még boot start-ja is van. Akinek kevesebb a mem-je, annak sem kell startup nélkül boot-olni, aztán mindenféle badarságokat pötyögnie. Tényleg befejezem az agyondicsérést, mert még azt gondoljátok, hogy így akarok Liquid Design-os pólót lejmolni. Mást viszont nem is lehet róla írni, úgyhogy Slam Till! Till! Till!

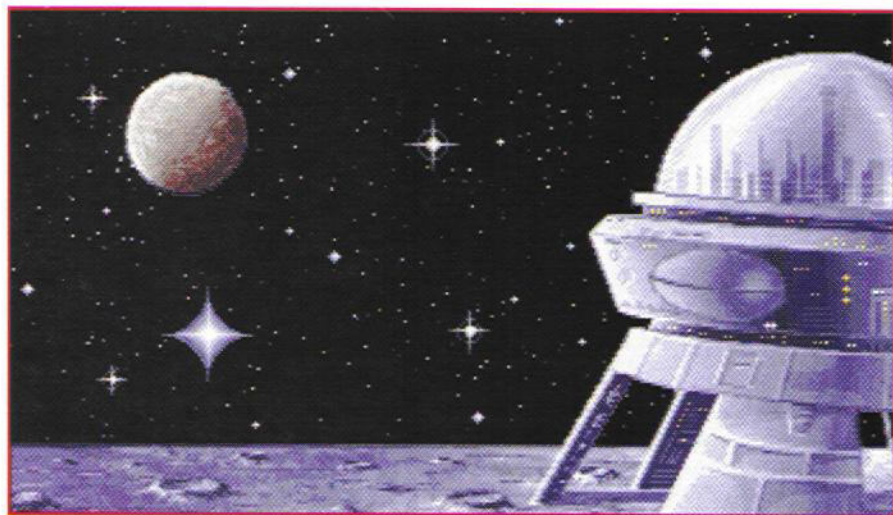
Lázi



Epsilon 9

Hogy mi is hiányzott Mad Dog-nak amíg? Hát persze, hogy egy jó kis kalandjáték (ami persze nem haladja meg szegényes észbeli képességeit). Bear láthatta a gondolatait, mivel varázs-diplomatatáskájából elővarázsolt két lemezt és Mad kezébe nyomta. Sej, lett erre csuda nagy öröm és boldogság! Mad rögtön nyomott is egyet a HD Install ikonra (mert hogy ilyen is volt ám), s elkezdte a végigjátszást. Aztán megjött hirtelen Mocsi meg Rainbird, és persze a mindig ott sündörgő Sakmant sem hagyhatjuk ki. Ezért hát a leírásban nyújtott szerepükért meg is illeti őket a méltó köszönet (meg La-zát a kóláért).

Hogy ne kalandozunk nagyon el, Mad Dog ízibe megnézte a játék doksját, mivel egy kis segítség ugye jól jön, de ott csak azt találta megerősíteni, hogy a játék teljes egészében G.R.A.C.-ben íródott (ezt pedig Angler az elején is megmondta). Nos fiatalok, a G.R.A.C. az egy AMOS-ban íródott kalandjátékszerkesztő-program, és e játék írója (tervezője és grafikus) ezt használta alkotásának elkészítéséhez. Igen igen, Edmund Clav önnön erejéből vitte véghez eme agytornáztató kalandos játékot! És biza nem adta alább a színvonalat a "nagy" (balsój) kiadócégek termékeinél, úgy ám! Csak sajna a vége igen hamar eljött (2 nap), így Mad Dog hamar nekiláthatott el-



beszélés-szerű cikke megírásának, mely alapján az angol nyelven csiken-nek elnevezett emberek könnyedén (na, azért annyira még sem) végignyomulhatnak, és húshorgász (kifejezés - Csongi®) módjára a többi mellé akaszthatják a lemezeket. A bátraknak, kik egyedül vág-nak neki, elmondom az irányítást. Az ikonok a szokásosak, kivétel az utolsó. Ezzel a két szereplő (mert kettő lesz) között tudunk kapcsolgatni. Load F1-10, save ugyanezek shift-tel. Kilépés a q billentyűvel (ami a modern keyboardokon inkább nyomantyú). A bal egérgomb mindig a maszka, a jobb pedig az eksőn. Kezdődjék hát a leírás!

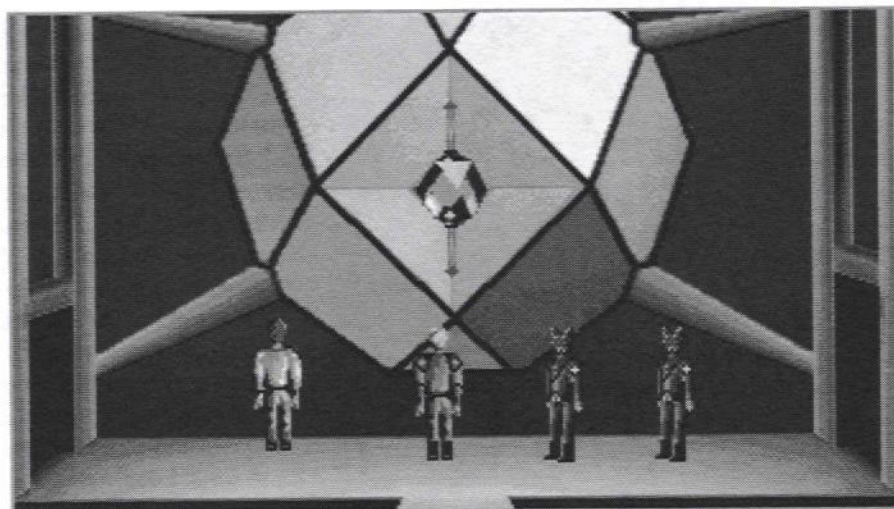
Ha nem vagy csiken, ne olvasd tovább!!!

Yeno Hou visszatért Starbase 13-ról és egyenesen a Galaktikus Erők Főhadiszállására sietett. A parancsnok már várta és szabadkozott kissé azért, hogy ilyen hamar újra igénybe veszi Yeno-t egy feladatra. Elmondásából Hou megtudta, hogy az Epsilon 9-en levő bányászkolóniával megszakadt a kapcsolat, s bár lehetséges az, hogy a Stingonok (az ellenséges nép) keze van a dologban (van nekik valami fontos azon a bolygón, valami ősi romok), de jó lenne ha Yeno lemenne oda és körülnézne.

Mivel a dolog a Galaxis érdeke is, így Yeno bepattant bolygóközi síklójába és kis idő múlva finoman landolt a bányászkolónia főszilipe előtt.

Bent nyugalmas látvány fogadta őt. Sehol egy élő lélek vagy lelkes állat, csak a sarokban volt egy zöld dolog, ami leginkább tulifrányra emlékeztette őt, az ablakon keresztül pedig csak a sivár felszín látszott. Érdeklődését a számítógép keltette fel, mivel PC-t eddig csak a múzeumokban látott. A gépet bekapcsolva (operate computer) valami jelszót kért a rendszer. Szerencsére ez benne volt a mellette levő noteszban (examine notebook). Most már valami értelmesebb dolgot is kellene csinálni – gondolta –, de nem igazán érték az ilyen ősrög P450-es masinákhoz. A helyszínt felforgatva végül is talált egy könyvet (operate cupboard, examine book), s így felokosodva már könnyen felkelthette a biztonsági rendszer gyanúját (operate com-





puter). Kis idő múlva egy zavaros alak rontott ki a liftből és halált kiáltva kilötte a monitort. Miután tisztázták a félreértést, a jövevény (Nodd) elmondta azt, hogy egy Stingon invázió elől menekült az alsó szintekre. Beszélgetésüket Stingon rakétamotorok zaja zavarta meg, s ők jobbnak látták azt, ha nem tartózkodnak ott tovább.

A liftben Nodd arról beszélt, hogy miként találtak rá a mélyben egy 10 millió éves idegen kultúra nyomaira.

Leértek a legalsó szintre. Belépve a kutatási területre Yeno legelőször a három palackra figyelt fel, utána az idegen ajtóra, amelynek felszínén robbantás és koncentrált lézertűz halvány nyomai látszottak. Mindazonáltal az ajtó sértetlennek tűnt. Noddal beszélgetve sok mindent megtudott, mégsem jutott előre a megoldásban, mivel nyilvánvalóvá vált, hogy csak arra menekülhetnek meg. Elemző készülékével detektálta az ajtó túloldalán levő légkört, és az eléggé eltért attól, ahol ők voltak. Az itteni légkört a palackok csapjainak elforgatásával lehetett szabályozni, és Yenonak azt sugta valami, hogy ha az ajtó két oldalán megegyezik az összetétel, akkor az ajtó kinyithatóvá válik. Mindenekelőtt kiküldte társát a liftbe, mert a saját (némiel átserelt) tüdejé el bírta elviselni

a megváltozott arányokat, de Nodd nem edződött bableveses fartok belélegzésén, s így valószínűleg neki egyből véget ért volna a kaland. Miután társa biztonságban volt a liftben, Yeno addig birizgálta a csapokat, míg a két légkör megegyezett, s így már a gombokkal kinyithatta az ajtót. (Itt Mad Dog kajánul nézett billentyűzetére, hiszen a csapok tekergetése az első komolyabb logikai feladat volt a játékban. Mivel azt akarta, hogy a tisztelt olvasó is szenvedjen legalább alapfokon valamit, ezért csak egy kis segítséget közölt az alábbi módon:) Mivel úgy akarom, hogy ti is szenvedjétek egy picit, ezért csak azt árulom el, hogy az első csap az alábbi értékeket állítja el: Oxigén -5, Nitrogén -5, Klór +10. A második: O +10, N -5, Cl -5. És végül a harmadik: O -5, N +10, Cl -5.

A nyitott ajtón mindketten besiettek. Egy nagyobb csarnokban találták magukat, s a fejük felett hirtelen megszólalt egy hang. "Ki zavarta

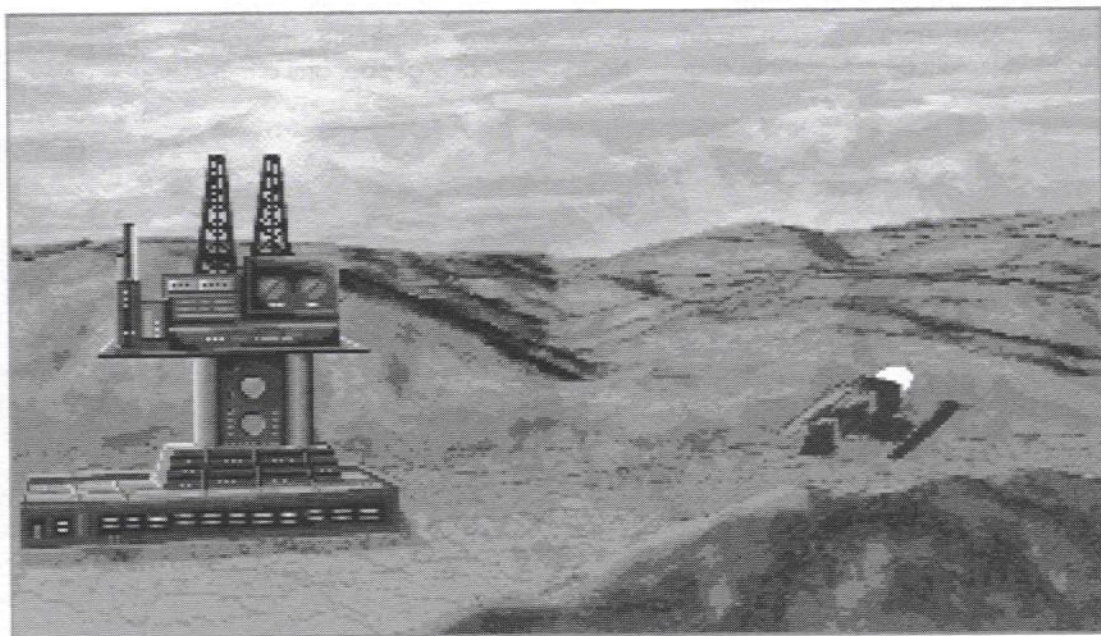
meg a Mester álmát? 10 millió éve őrzöm a Cg'thang-ok titkát, s most mindenki előtt szabadabbá vált! Azonban előbb nektek kell bizonyítanotok azt, hogy méltók vagytok rá! Válasszátok ki ösvényéteket." Tudniillik két úton lehetett tovább menni, balra és fel. Ezért hát útjaik kettéváltak.

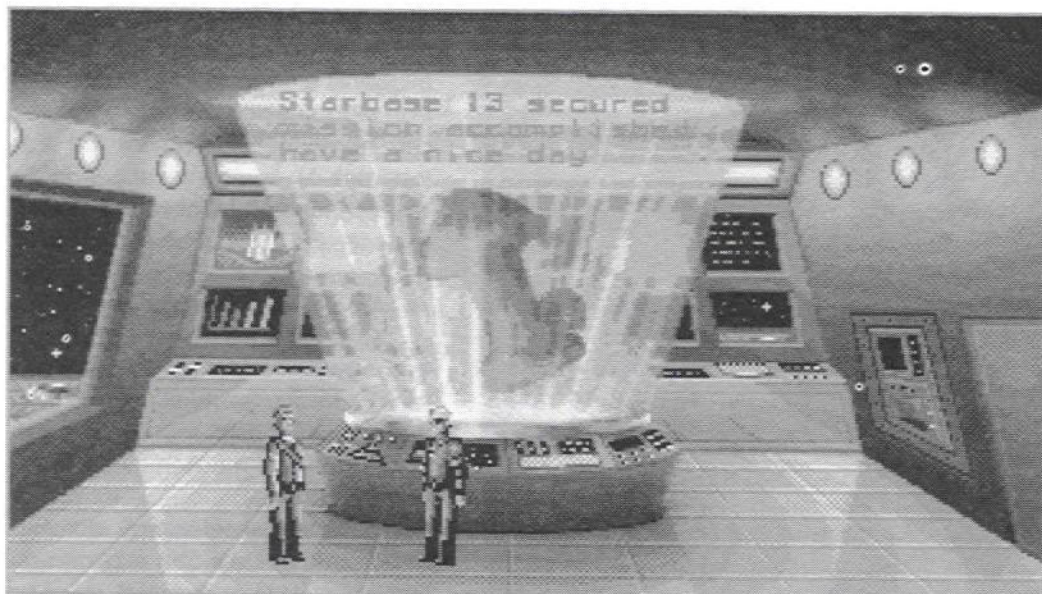
A balra eső rész Yeno Hou-val:

Yeno belépve nyilvánvalóan látta, hogy a kijáratot elzáró forgó valami komoly sebeket okozhat a nagylábujján, ezért rögtön célul tűzte ki a szerkezet megsemmisítését. Erre kiválóan alkalmasnak látszott a bal oldali csővezeték egy darabja (pipe section), de előbb el akarta állítani a kerékkel az áramlást, mivel az új egyenruhájára nem akart egy foltot sem (operate wheel). A ládában kotorászva talált egy fura szerszámot (hydrospanner), amivel már egyszerűen ki tudta szedni a csövet a helyéről. Az így nyert kijárat-tönkretevet már csak a kijáraton kellett használni, és szabadabbá vált az út.

A balra eső rész Nodd-dal:

Nodd belépve nyilvánvalóan látta, hogy a kijáratot elzáró forgó valami komolyan megütheti frissen műtött fogát (gyökér rhesection a felső mandibula vetületi perforálásával), ezért rögtön célul tűzte ki a szerkezet megsemmisítését. A ládában kotorászva talált egy hasznavehetetlen hydrospannert és egy csavarhúzó, mely éppen kompatibilis volt kedvenc rádiója csavarjaival. Könnyezve szétszerelte Sokohl System rádióját, így nyerve egy triaktoros erősítőt (amplifier). Ezután a falon levő





konzolt kezdte el tanulmányozni. Kíváncsi természet lévén lefeszegette a panelt és kiszedte az ott helyet foglaló szabályzóelemet (take regulator). Ennek helyére aztán az erősítőjét gyömöszölte be (use amplifier on slot), és a tárcsát is megpiszkálta egy kicsit (operate dial). Hopp, a forgó ízé túlpörgött és eltört, szabaddá vált az út.

Az ezek után következő rész már ugyanaz, bárkivel is jöttünk volna erre. Én Nodd-nak adtam eme feladatai.

Egy kis szobába jutott, melyben egy mikrohullámú sütő-szerűség, egy zárt ablak és egy cső volt csupán. A figyelmeztetés későn jött... Az ablak szétnyílt és kiugrott belőle a Rettenet! Körülbelül Nodd térdéig érhetett, s ő vidáman indult, hogy megrugdossa egy picit. A lény ekkor nem evilági sikolyt hallatva ráugrott és leharapta a fejét... Azaz nem egészen, mert Nodd visszatöltötte a legutóbbi állá-

sát, és egy shoot alien paranccsal várta a kis gusztustalanságot. Az idegen megijedt, és gyorsan eltűnt a csőben. Haha, gondolta Nodd, és elindult a kijárat felé. Nem számolt azonban a lény gyomorrontásával, mert az megkínálta őt a plafon rácsai közül bő zöldessárga levéllel (hogy alulról vagy előről adta ki magából, azt most ne firtassuk). Nodd megint visszatöltötte állását és miután a lény eltűnt a csőben megvizsgálta a plafont, amin valami motoszkált. Nodd belelőtt a plafonba, s világosan hallotta az állatot, ahogy a másik szoba felé szalad.

A következő szobában látszott a lyuk a plafonon, amin keresztül a valami közlekedett, alatta egy nyitott doboz állt. Nodd nem kívánta megvizsgálni a tartalmát, inkább lement a nagy szoláriumágyhoz, amiről kiderült, hogy egy szkennert. Mivel már vagy egy éve is megvolt annak, hogy utoljára szkennelte magát, Nodd befeküdt a gépbe, ami a mű-

velet végén megajándékozta őt gyermekkorában lenyelt napszemüvegével. Nodd felprobálta és a teszt eredményeképpen rájött, hogy semmit sem lát rajta keresztül. Mad Dog ötletétől vezérelve sorban végigszkennelte a dobozokat is, és a legszélsőben meglelte az elbújt valamit (ami eddig ráugrált és leharapdálta a fejét, amikor ki akart menni a fenti ajtón). A dögöt kivitte az előző szoba sütőjéhez és kinyitva azt, belerakta a dobozt. Thing á la Nodd, frissen találva. Visszamenve a

szkenneres részbe, bajban volt, mivel a nyitott dobozt megvizsgálva talált ugyan egy kártyát, de az sárga volt az ajtó kék kártyaolvasójával szemben. A legtöbb amit tehetett az volt, hogy lerakta a kártyát a platformra és várt.

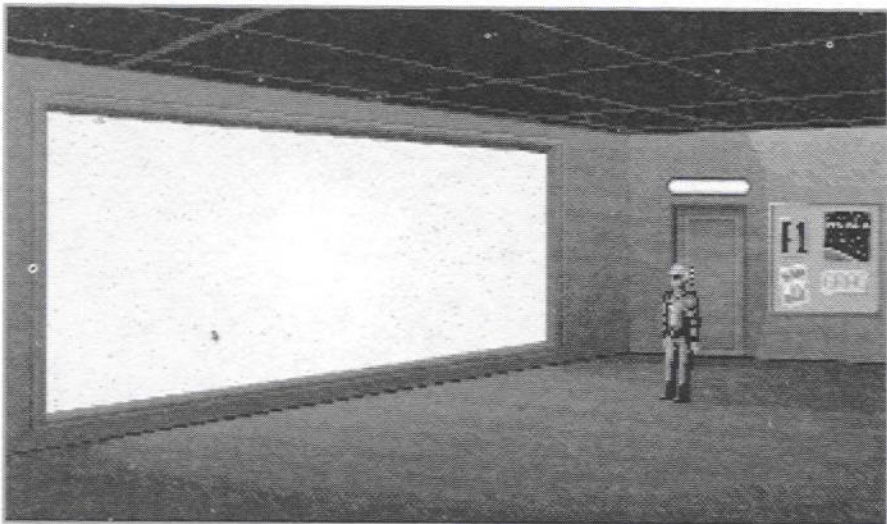
Switch!

Yeno a másik ajtón ment be, s máris egy logikai feladattal találta magát szemben. A hídon csak úgy mehetett át, hogy kivilágított mezőkre lép (átlósan nem lehet). A kockák aktiválásához külön alfeladatok megoldása kellett, de a nagy kockák is logikai összefüggésben álltak egymással. Mivel Mad Dog éppen szadista hajlamában volt, ezért az egészből ennyit közölt: A sorrend és az alfeladatok:

- 1: 3. sor jobb, bal közép
- 2: 2. sor közép, jobb alsó
- 3: 4. sor jobb, bal felső
- 4: 4. sor bal, jobb közép
- 5: 3. sor közép, jobb alsó
- 6: 2. sor jobb, jobb felső
- 7: 2. sor bal, bal közép
- 8: 1. sor közép, jobb közép

Persze mindez időre megy, s csupán három próbálkozásunk van. Ki nem hiszi, járjon utána!

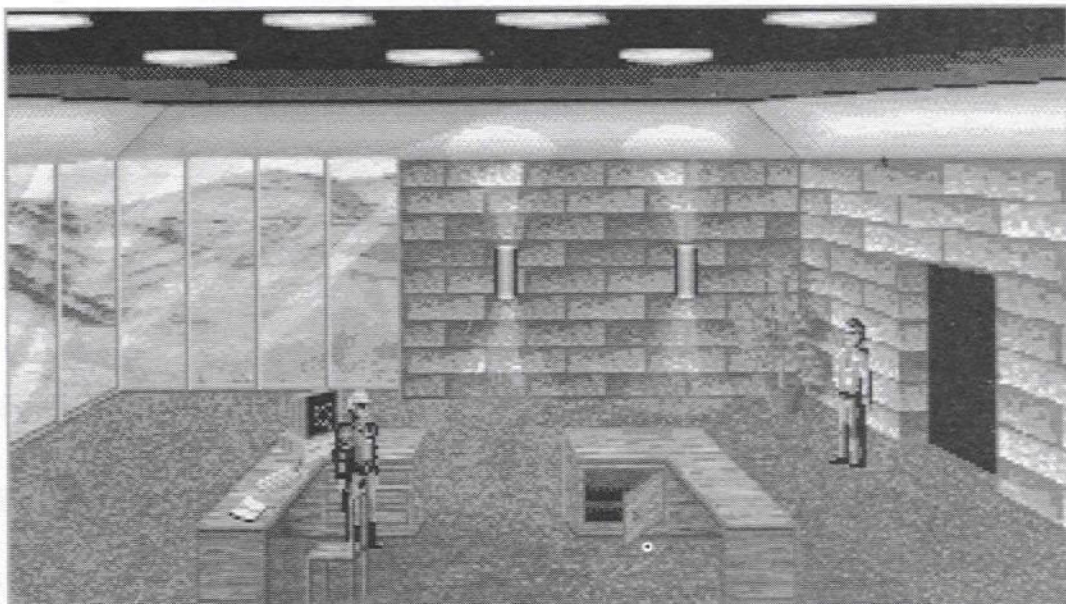
Miután Yeno sikeresen áthaljutott a hídon, egy igen furcsa szobába került, ami leginkább kémiai laborra hasonlított. Az asztalon talált egy jegyzetet, benne egy sárga kártyával (ami persze nem illett a kék olvasóba). Az irományból kiderült, hogy van egy jó képlet egy lötyyre, ami azt csinálja, hogy... Igen, a papír széle



elégett, de se baj. Yeno még mindig kíváncsi természet volt, és összeállította a folyadékot a képlet szerint a flaskába (take flask, use flask on... fluid(s)). Azonban ez így nem funkcionált, mert az összekeverésére tervezett gép nem volt üzemképes állapotban, aktív áramhiány miatt. Yeno jó technikai érzékel megállapította, hogy egy kábel segítene a baján. Kinyitva a szekrényajtót talált egy botot, amivel könnyen feszítette a kapcsolószekrény tetejét (és gondosan elrakta azt a későbbi időkre), és az így talált vezetékkel megoldotta a problémát. Ezután a flaskát a gépbe helyezve az működésbe lépett (operate unit, use flask on unit). A végeredmény igen csak ijesztő volt, s Yeno pánikszzerűen (30 perc, mire Mad Dog rájött) berakta a szekrénybe a fortyogó tégelyt. Bumm, hatalmas detonáció, s a szekrényajtó kirepült a helyéről. Yenonak csak ez kellett, lecsapva az ajtóra zsebébe csúsztatta azt a panel mellé (take door). Más dolga már nem lévén lerakta a sárga kártyát a platformra és addig kapcsolgatta a videoernyőt, míg meg nem látta Nodd-ot.

Nodd unalmában addig kapcsolgatta a képernyőt, míg meg nem látta Yeno-t...

Yeno nagyot gondolva aktiválta az ernyő alatti kapcsolót (ami nem volt eltörve, mint Nodd szobájában) és a két kártya máris helyet cserélt a



teleporton keresztül. A kártyának megörülve rögvest ki is próbálta, s az ajtó feltárult. Yeno rohant volna, ha nem állja útját a vizesárok. De a zsebében lévő ajtóval és panellal áthidalta ezen problémát. Sajna a sors kegyetlen, s a másik ajtót nem lehetett innen nyitni.

Eközben Nodd egy szoborrá dermedt alienekkel teli szobába ért. Gyorsan sietett is volna a kijáráthoz, de a lábtörlőből kibukkanó f... izé, nyakas szem pillantásától ő is szoborrá vált. Persze, megint csak állástöltés, s most már okosabban előbb felvette a napszemüveget, így az űrbeholder (vagy phasziliskusz) csatlódottan húzódott vissza (mint a lovaknál). Mielőtt kiment volna, Nodd azért még (gondolva az őt követőkre) itt hagyta a napszemüvegét.

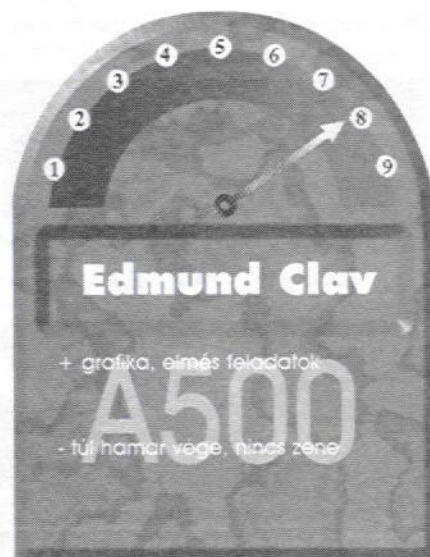
A folyosóra érve megnyomta a gombot a falon, s így Yeno előtt szabaddá vált az út, ki a napszemüve-

ges módszert alkalmazva hamarosan találkozott is barátjával.

Végül is nem egészen happy enddel ért véget történetük, mert meglelték ugyan az univerzum titkát (Nodd meg is semmisítette azt, azonban őt is megsemmisítette egy Stingon, ki ugyanakkor ért oda társával, őket pedig Yeno lötte le), de megjelent az utolsó Cg'than is. Bölcsen úgy határozott, hogy felrobantja az egész létesítményt, de még megvárta, míg Yeno biztonságos helyre nem ér. Yeno így a bázisról nézhette végig a bolygó megsemmisülését.

És mi lesz ezután? Kíváncsian várjuk, vajon hagyja-e nyugodni kedvenc GR.A.C.-át barátunk, vagy már készül is az új rész, melyben Yeno Hou ismeretlen kalandok elé néz? Reméljük, hogy így lesz.

M.D.Jon



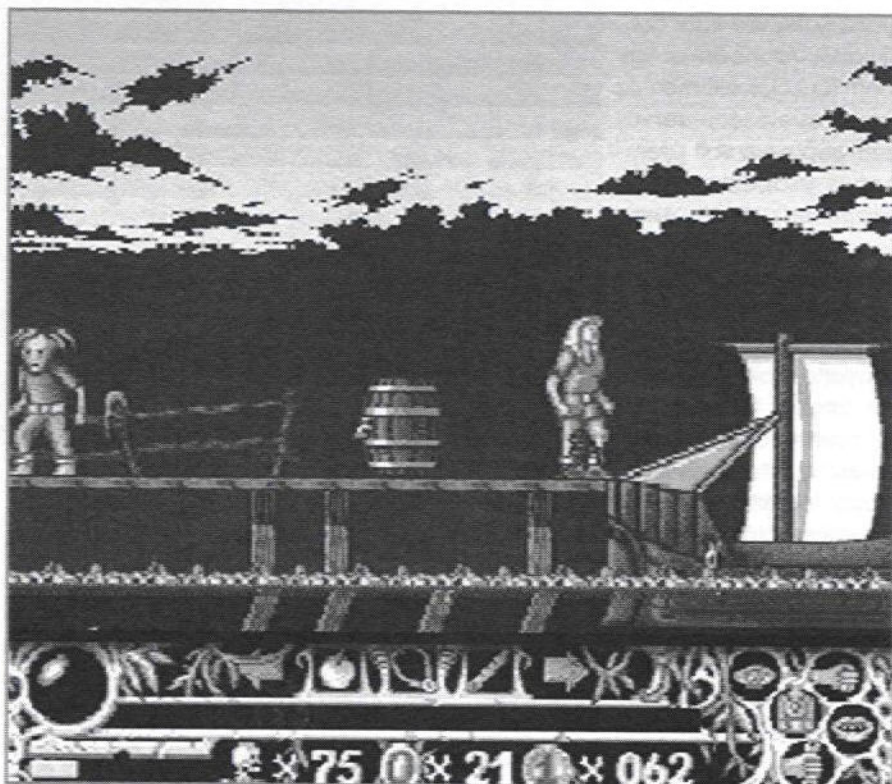
Cedric

Valamikor az Amiga igazi fénykorában jelent meg egy iszonyatosan szép játék, a Shadow of the Beast. Amikor megláttuk, csak tátottuk a szánkat. Ez igen! Ez játék! Az Amiga grafikai képességeit (majdnem) teljes mértékben kihasználó program máig a legszebb Amigás programok között van számontartva. Később ugyan megjelent még két része, de ezek már kisebb sikert arattak.

Ebben a stílusban nem sok játék jelent meg ezidáig, talán mert sokan félték a plagizálás bélyegétől. Most azonban itt egy stuff, ami szinte teljesen a Beast stílusában játszódik. Főhősünk Cedric, a király kovácsa. Persze a király egyik leányába - Amiga V-be - szerelmes, és a lány is viszontszereti őt. A király ezt nem nézi jó szemmel, és megtiltja hogy találkozhassanak a szerelmesek. Hogy, hogy nem, egy napon eltűnik a birodalom jelképe, a király féltve őrzött jogara. A király egyből kitalálja, hogy csak egyetlen ember képes megtalálni és visszahozni neki azt. Ez az ember pedig.... jaaaaaaaj... .neeeee.....!!!

Nincs mit tenni, Cedric önként s dalolva vállalja a megpróbáltatásokat, és elindul a jogart megkeresni. Innen miénk a pálya.

Először a kezelésről ejtenék pár szót. Cedric a joy-jal mozgatható, a gombra ekszönözik a kezeivel. A pályán minden ellenséges objektumot megboríthatunk, szerencsére nem is jön több az ellenfelekből, a gazok pedig nem nőnek vissza (nem úgy



Első szint - a sziget.

mint a Beast-nél - shit). A tárgyakat mennyiségi korlát nélkül birtokba vehetjük. A felvett tárgyakat persze használnunk is kell majd. Cedric amikor valami érdekeset vesz észre, akkor a feje felett egy buborék jelenik meg kis fogaskerekekkel. A Space lenyomása aktiválja az alsó ikonsort. Itt a következő ikonok találhatóak.

Szem ikon - a kiválasztott tárgy vagy az éppen aktuális objektum megvizsgálása.

Ököl ikon - pick up, tárgyak felvételére használható.

Figura ikon - visszatérés a játékhoz.

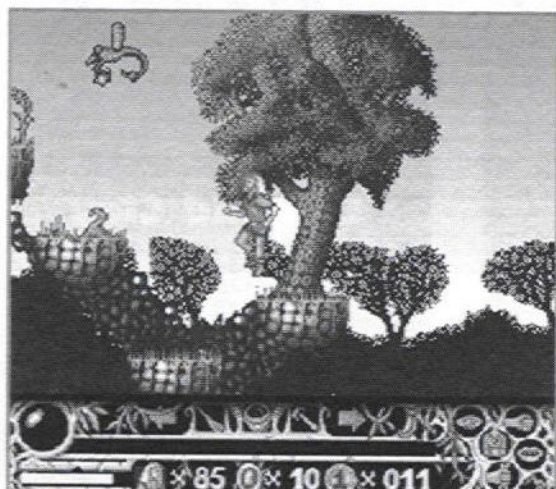
Száj ikon - az aktuális figurához beszélhetünk, ami nem csak ember lehet.

Ököl villáskulccsal ikon - use item, a kiválasztott tárgyat használhatjuk.

Jobbra-balra nyilak - az inventoryban tudunk váltogatni vele. A kiválasztható tárgyak a nyilak közötti három ablakban jelennek meg.

Bal szélső kerek buborék - az aktuális tárgy képe itt jelenik meg.

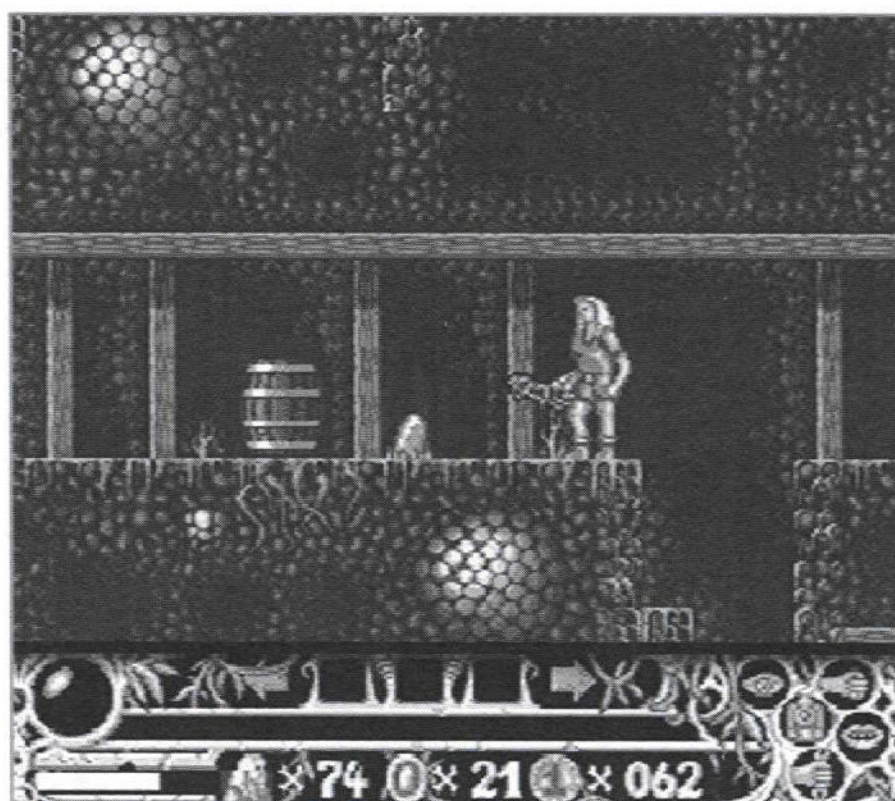
Cedric reggel frissen ébred és rövid úton deklarálja, hogy ezen a környéken is lopnak, mivel minden cumóját trombitának nézték az éj leple alatt. No sebjaj, egy igazi kalandor nem hátrál meg egy ilyen apró akadály miatt. Legelőször is nézzünk körül az erdőben. Minden felvehetőt érdemes felvenni, mivel nem tudható, hogy mi mire lesz jó. Utunk során találunk egy gyertyát, majd egy öl fát. Lejjebb egy elhagyott tűzrakóhelyre érünk, ahol a fával megrakhatjuk azt. Már csak egy doboz gyufa kellene.... A szöveget felvehetjük ugyan, de semmi szükség nem lesz rá a továbbjutáshoz. Induljunk, és rövidesen egy kutat, még egy vödröt találunk. A kút mélységét ugyan "megmérhetjük", de egyebet nem tudunk kezdeni vele. A vödröt mindenesetre tegyük a magunkévá. Balra a mocsaras résznél lelhetünk még egy kurlit, amit mindenesetre szintén zsebretehetünk. Jobbra vissza, majd tovább. Itt egy szakadék állja utunkat. A kosarat a kurlival tekerjük vissza, majd a kósárba ugorva át tudunk kelni a mélység felett. Itt találunk egy hordó kátányt, amiből meríthetünk egy vö-



dörrel. Jobbra haladva egy elágazáshoz érünk, ahol felfelé vegyük az utunkat. Folyamatosan felfelé haladva a következő tárgyakat kell (tudjuk) felvenni. Kalapács, majd egy adag kötél, még feljebb néhány kulcs, és végül egy speckó kristály. Ezek közül gyakorlatilag csak a kötélre lesz feltétlen szükségünk (a többi tárgyat a gép úgylis elszedi a következő pálya elején). Ezután dzsajunk vissza az elágazáshoz, majd lefelé vegyük az irányt. Itt egy újabb függőhídhöz érünk. A kosárba ugorjunk béfele, majd a kötélpálya közepéhez érve a kötelet kell használnunk. Egy kanyonba ereszkedünk le. Itt jobbra a köveken át tudunk ugrabugrálni, majd fel és máris egy adag kovakövel lettünk gazdagabbak. Vissza a tűzrakóhelyre. Gyűjtsunk tüzet és a kátrányt melengessük meg. Ha oké, akkor tovább lefelé. Itt egy kis szivatosabb ugrálgatás után egy lyukas csónakhoz érünk. A kátránnyal tömjük be a réseket, majd a jobbra keressük meg az evezőt. Vissza a csónakhoz, és egy nagyobb hullám hátán máris a következő helyszín felé vesszük az irányt.

Második szint - a második sziget.

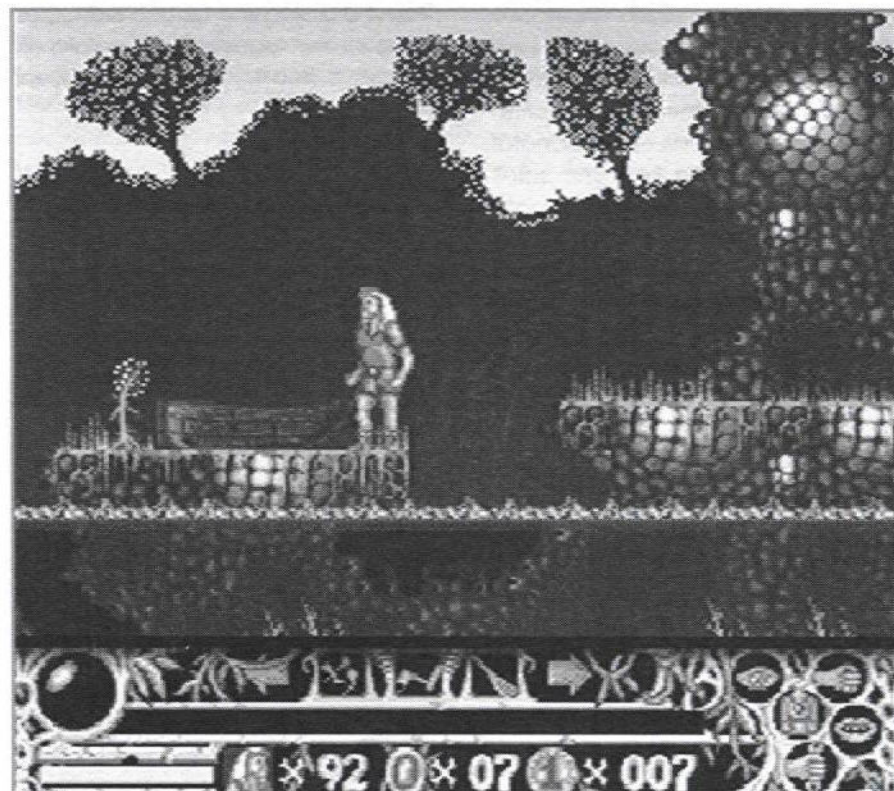
Egy kis szigetre érkeztünk. Gyorsan derítsük is fel. A sziget túlsó partjáról szemlélve a tenger a semmibe vész. Egy hajó parkol a dokkban, a tulaj pedig rendkívül szolgálatkész-

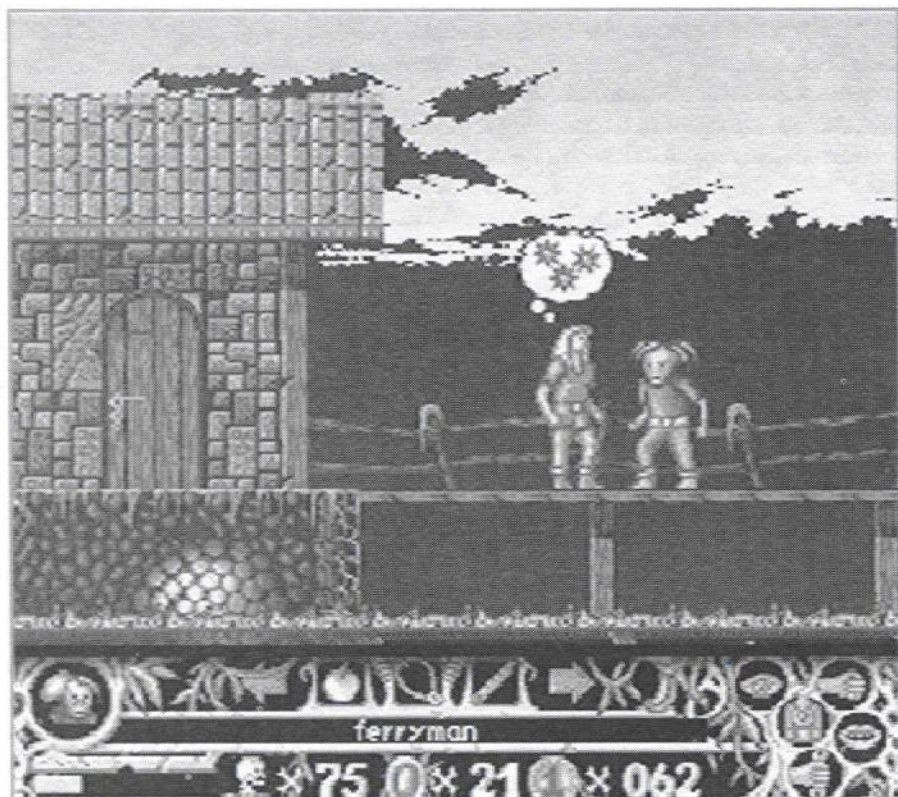


nek mutatkozik némi aranyrög fejében. Ugorjunk le a bányába, hönünk alatt az útközben talált csákánnyal, és harvesteljünk egy kis aranyrögöt. A többi tárggyal kísérletezhetünk ugyan mindenfelé, de az aranyrög fejében a hajzó máris elindul velünk Zarg városa felé.

Harmadik szint - Zarg városa.

Végre egy kis civilizáció - sóhaj fel hősünk - de persze ezt ő sem gondolta komolyan. Itt alaposan nézzünk körül, mert sokféle alakkal találkozhatunk a város sikátoraiiban. A Plank névre keresztelt kocsmában egy hulla részegét találunk, aki a földön fetreng. De jó neki... Kérdéseinkre elég rövid és velős válaszokat ad - hagyjuk pihizni. A börtönben találkozhatunk egy furcsa szerzetel. Beszélgetésbe elegyedve vele rövid úton kiderül, hogy ő a városban az egyetlen tetőfedő és bádigos kisiparos. Azért került ide, mert a szar kínai áruból felrakott tetőkről gyakran potyog a cserép a gyanútlan járókelők fejére. Egy páran be is perelték, mivel halálos áldozatok is előfordultak..... A börtön másik ajtaja mögött egy ör szundikál. Sajnos nem elég mélyen, mivel a háta mögött található kulcsokat nem tudjuk megszerezni - állandóan felébred. Na ide később még visszatérünk. A következő fura figura a helyi jós, aki éppen nagyon elfoglalt. Spórolja a varázspor és nem akarja ránk pazarolni. Persze hajlandó megmondani a jövőnket, de csak akkor, ha hozunk neki varázspor alapanyagot. Ez két dologból áll: reszelt sárkányfogból és szárított denevérszARBól. Ha ezeket meg hozzuk neki, akkor ingyé` jósol nekünk - de csak egyszer. Na nyomás tovább. A város felsőbb részein megtalálhatjuk Wadyn szobrát.





Áhá! Szóval akkor saját bevallás szerint nem a Beast-ről koppintottak, hanem a LionHeart-ról. Ügyes! Itt egy másik kocsmában is kiköthetünk (ugye egy rendes városban nem csak egy kocsmát van). A csapossal érdemi beszélgetést folytathatunk, de ne törődjünk a hülyeségeivel - igenis mi vagyunk a híres kalóz. Bel-



lebb találunk egy bukmékert, aki kockázással kockáztatja saját és mások pénzét. Eldicsékszik, hogy 10-szeres nyereményt fizet. Na ez veri penge, később visszajövünk kifosztani ökelmét. Továbbhaladva egy zárt ajtó, és egy üzenet fogad minket. A helyi mágus éppen nincs itthon. Jobbra visszamenvén egy kofasszonyba akadunk, akitől vegyünk is egy adag banánt. Feljebb a bezárt elfel szabadítsuk ki, és tegyük zsebre. Lent a börtönben kiengedve ellopja az ör kulcsait. Ügyes kis szerkezet. A frissen lopott kulcsokkal a

város nyugati részén levő toronyba tudunk bejutni, ahol is rátalálunk egy szerencsétlenül járt sárkányra. Ha kiszabadítjuk, akkor kapunk tőle egy sárkányfogat. A sárkány egyébként igazi úr, ugyanis elnézést kér azért, mert régen mosott fogat. A frissen szerzett sárkányfoggal menjünk vissza a jóshoz, aki érdekes módon a denevérszart elfelejtette. A fogat nyomjuk a kezébe, és egyből jósl is. "...dobókockákat látok, meg két számot...." Na nyomás vissza a tiltott szerencsejátékot űző figurához, fosszuk ki gyorsan. A lóvé mellé megkapjuk a cinkelt kockákat is. Időközben a mágus is megérkezett otthonába. Meglátogatva elsírja bánatát, miszerint elvesztette kedvenc scrollját. Persze ezt mi már régen megtaláltuk, tehát adjuk vissza neki. Cserébe kapunk egy gyűrűt. Igaz, hogy a varázsserejét csak az erdei mágus tudja. Hát persze, hogy a varázskönyvét is szívesen visszavisszük neki. A kapott kulccsal bejutunk a labirintusba (??).

Negyedik szint - város kettő.

Aki idáig eljutott, az most fog igazából anyázni, ugyanis most jön az ugra-bugra. A pálya bizonyos részein erőteljesen megjelennek az ügyességi részek. Nehéz lesz. A város kaput teljesen szokatlanul egy őr őrzi, aki nem akar minket kiereszteni.

Kissé nagy arca van. El kéne kissé márázni a duda orrát, csak sajnos neki van egy lándzsája, nekünk meg nincs fegyverünk. "...I'll be back...." Lent találunk is egy kardot egy üllőbe dőve. Sajnos nem tudjuk kivenni belőle, mert beleszorult. Továbbhaladunk kelet felé. Egy ajtó mögött egy üstben forró olaj rotyog. Az útközben talált korsóval merítsünk belőle, majd öntsük le a kardot tartalmazó üllőt. Na mehetünk őrt szabadalni. Hát persze, csak a pofája volt nagy, a bátorsága kevésbé. Meglengetjük a kardunkat az orra előtt, mire egyből beresál. Sajnálatja magát egy sort, meg kilenc gyereke van, meg négy felesége.... aztán félrelép. Szabad az út az erdő felé.

Hát egyelőre ennyi, a többit a következő számban.

Addig is egy rövid értékelés. A game hűen követi a nagy ősök vonalát. Főhősünk sprite-ján kívül minden grafikai elem teljesen jól lett megrajzolva. A pályák szépek, csak néhol nehezek. Pozitívum, hogy nem nő vissza minden ellentél, és nem jönnek töméntelen mennyiségben. A zene az egyik pályán teljesen hangulatos, a másikon - pl. város - igen furára sikeredett. A hanghatások olyanok amilyenek. A fejtörők közepesen nehezek, a megtalálendő és felhasználható tárgyaknak néha csak a fizikai elérése okoz gondot. Végül is a storyline az ami számít, és az szerintem egész jó. Ha valakinek tetszett a Beast, akkor ez is tetszeni fog.

SAKMAN



apróHIRDETÉS

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

PGA tokozású 68881-es koprocesszor eladó 5000Ft. Valamint eladó egy WD 80MB-os winchester.
Tel.: 79/374-024 (hétfőre)

Commodore Amiga 1200-es gyári csomagolásban, magyar nyelvű leírással 69.900 Ft-ért eladói.
Folk Péter
Tel.: 135-12-89

Sony CFS-DW 38LEE kétkazettás rádiómagnó gyári csomagolásban, 12 hónapos Sony garanciával, magyar nyelvű leírással eladói (CCIR/OIRT, Mega Bass, gyorsmódszór, 4-sávos hangszínszabályzó, AUX-, és mikrofon bemenet, keverési lehetőség, nagy kimenő teljesítmény.) Kitűnően alkalmas az Amiga és egyéb sz. gép audio jelének hallgatására.
Folk Péter
Tel.: 135-12-89

Amiga 4000, FastLane Z3, 1GB harddisk, 10MB RAM eladó vagy 1200-esre, 1200-es konfigurációra cserélhető.
Tel.: (36) 321-728

A1200-es gépet vennék.
Tel.: 409-39-23, 16 óra után

Amiga 600-as sok lemezzel kompletten eladó.
Tel.: 22/326-821

Eladó sztereo hangdigitalizáló amigához + leírás + szoftverek. Irányár: 4.000Ft.
Sinka Gábor
Tel.: 99/319-029

A500, A500+ gépet vásárolnék tartozékokkal.
Tel.: 410-46-80 /Tibi/

Amiga CD³² 35 játékkal eladó vagy A1200-ra cserélhető.
Tel.: 204-27-55

A1200 progicsere lemezen és HD-n. Listát küldj.
Csornáth Zoltán - 1171 Budapest, Dálnok u. 5
Tel.: 256-17-40

A1200-at vagy A500-at keresek alapkiépítésben, esetleg bővíve. Zoli.
Tel.: 256-17-40

Eladó 2db AURA 16/12 bites profi hangdigi programokkal A1200 /A600-hoz. Ugyanítt CD³²-höz lemezek!
Tel.: 122-03-03

Eladó CD³² + 9 CD + 2 joy.
Játékos Zoltán
Tel.: 276-99-38

Amiga 1200 + kiegészítők + 4MB bővítés + 340MB HD. Ár: 100e Ft.
Tel.: (46)-361-230, Péter

A500 eladó, 1MB RAM, MPS1230 printer, TV-modulátor, egér, joy 25000Ft-ért.

Tel.: 129-14-25

Keresek TRA 1200-as turbokártyát RAM bővítés nélkül.

Preisler Zsolt - 3104 Sálgótarján, Nyírfáska út 3

Széleskörű Amigás programcsere (listához: VB, lemez!) A600 + 1.3/2.0 KickStart + tartozékok eladói
Veszek: C64 drive, Amiga - 1541 átviteli kábel.
Gazda Zoltán - 7400 Kaposvár, Kunffy u. 27

Eladó felbővített Amiga500 (68030CPU, 68882FPU), kiegészítőkkel (nyomtató, monitor, SCSI winchester stb.). Irányár: 120000Ft.
Tel.: 06-26-360-680

Vennék Amiga 1200-as gépet, lehetőleg vinyóval.
Tel.: (72) 444-355

Eladó A500, 1MB RAM, Scart csatlakozó, kb. 100 lemez + box, 2 joy, egér + pad: 25000Ft.
Jaguer Tamás - 6500 Baja, Pandúr u. 58.
Tel.: 06-79-322-443

Amiga 1200, HD-s floppyval, 425MB winchesterrel, FPU-val, 4MB FastRam-mal, monitorral és egyéb tartozékokkal eladó.
Tel.: (46) 315-132

Eladó Amiga 4000 + Apollo 4060 turbokártya /MC68060-50MHz, SCSI-II/ + CyberVision64-4MB. Amiga 1200 + Blizzard 1260 turbokártya /MC 68060-50MHz, SCSI-II/.
Tel.: 06-46-357-596

Amiga számítógépek javítása olcsón, rövid határidővel.

Alapgépek (A500-A4000), bővíthetők vétele-eladása, bizományos értékesítéssel is.

Vidékre utánvétes csomagküldés,
Commodore alkatrészek, IC-k,
tápegységek.

- | | |
|---|-------------------|
| - Amiga 500/+ harddisk vezérlő
RAM-bővítővel (0MB) | 8900Ft
13000Ft |
| - KickStart átkapcsoló V2.0-ról V1.3-ra
V1.3-ról V2.0-ra vagy V3.0-ra | 5500Ft
6500Ft |
| - 512kB bővítés Amiga 500-ba | 5500Ft |
| - Amiga 600/1200 2.5" vagy 3.5"-os harddisk,
CD-ROM illesztés kábelekkel, installálva 2900Ft-tól | |
| - Amiga belső floppy drive beszereléssel 7000Ft-tól | |

Budapest XII, Királyhágó utca 2. (ACOMP)
Regius Kornél
Nyitva: H-P 10-17
Tel.: 156-67-90

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budatétényi Amiga és PC Klub május 4-én 9 órától 18 óráig Amiga és PC Majalist rendez. 50 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. Várjuk az ATARI-sokat is. A rendezvény ideje alatt hardware és software vásár! Kitűnő parkolási lehetőség. Bűfé lesz. A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével is megfizeteli.
Belépő: 50Ft Géphely 200Ft/nap
(monitorbérlet nincs)

Cím: Budafok - Tétényi Művelődési Központ
Budapest XXII. Nagytétényi út 35.

Emile of ORION DESIGN

AMIGA

szerviz, kiegészítők

1133 Bp., Kárpát u. 7/a.

Tel./Fax: 149-7909

HELIX COMPUTER

SHAREWARE

Blast! V1.0

A lövöldözős játéktípus az Amiga

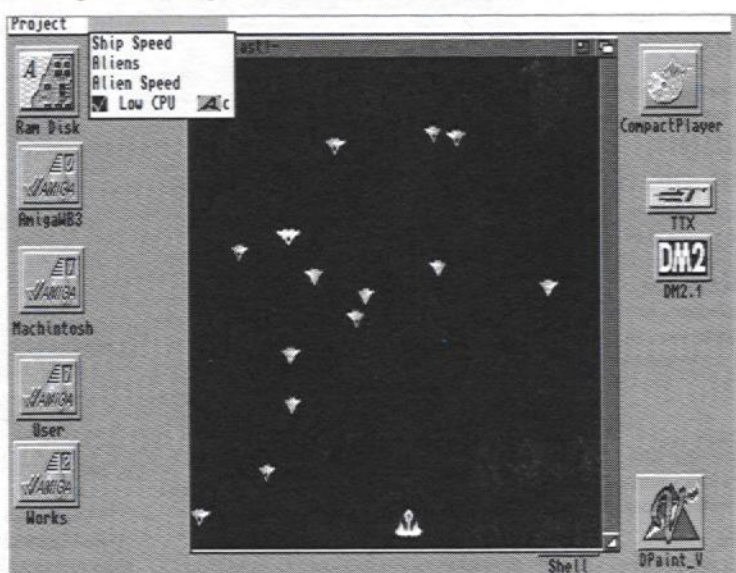
egyik nagy erőssége, a legutolsó nagy dobás a D. Hero volt, azóta csak a Galaga újabb verziói jelentenek némi felüdülést a stílus szerelmeseinek. Ez utóbbi játék (Galaga) körül idén gyanúsán nagy a csend, hisz az utolsó verziója V2.6 már lassan fél-éves. Mi lesz fiúk?

Addig is itt a Blast! Ez egy ún. WB-s játék, ami a fajtájából az első alkotás WB. -n.

A játéknak több előnye is van, a legfőbb, hogy igen kicsi (19k!) és bármikor (rendszer alatt) játszható. Hasonlósága a többi Galaga típusú játékhoz szembeötlő, itt is az a cél, hogy a fentről hullámban támadó ellenfeleket megsemmisítsük.

A saját űrhajónk és az ellenséges űrhajók is 3D-s (raytrace) alkotások, mozgásuk és animációjuk igen fi-

kezdés előtt számtalan opciót állítunk be a felső menük segítségével.



Ship Speed: Fast, Normal, Slow

Aliens: Az ellenségek száma a játéktéren

Alien Speed: Lassú, gyors.

LowCpu: Processzor típusa (maximum frame rate)

Ezenkívül szabadon állítható az ablak mérete (LowCpu).

A soha véget nem érő játékot négy élettel kezdjük, űrhajónkat pedig joystick -kal irányíthatjuk.

Remélhetőleg ezt csak

bemelegítésnek szánta a további kibővített verziók előtt:

Colin Hannah
48 James St. Helensburgh
Scotland G84 8XG

Twinz

A Twinz egy jól ismert táblásjáték, az ún. párkeresős stílus (Match up pairs) egyik Amigás változata.

A játékot Amosban írták és a maga kategóriájában szerintem igen kíváló, végig jellemző az előre átgondolt és precízen megalkotott szabályok mellett a profi kivitelezés. A nem regisztrált verzióban csak két "set" azaz

tábla követi egymást, valamint két bonus pálya található benne.

Opciók:

Tile set - (választható képek): People, faces, animals, numbers, food, aliens, space, electrical stb.

Level - (nehézségi szint): difficult, medium, namby pamby.



A játék a nehézségi szinttől függően meghatározott időn belül zajlik. Az alapidő ugyan nagyon kevésnek tűnik, de minden egyes megtalált párért plusz időt kapunk (4 second). Ha ügyesek voltunk és sikerült megtalálnunk az összes ábrapárt, átjutunk a második táblára.

Az időnk itt épp annyi, mint amennyit az előző szintről áthoztunk, vagyis nagyon-nagyon

keves (sietni kell). A második pályát nem csak az időhiány nehezíti, hanem olyan ábrákat kell megjegyezni amiket az ember könnyen elfelejt, eltéveszt. Ilyenek pl. a színjelölésű el-



lenállások, és az árnyalatnyi színeltérésű korongot stb. Viszonylag nehéz de jó játék. (A500, 1 MB RAM, 1 lemez)

A regisztrált verzió 10 szintet, sok scannelt képet és 100k digihang mellett 3 zenét is tartalmaz.

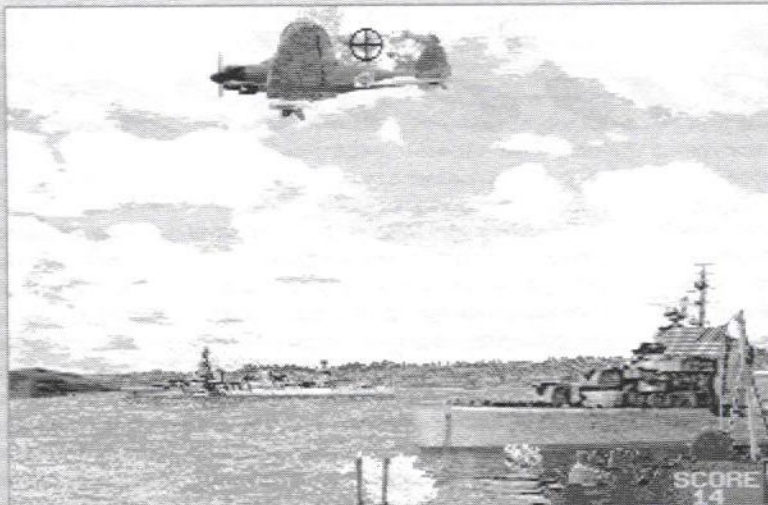
mush@sneech.demon.co.uk

Midway (PomPom)

Mint ismeretes, 1942 júniusában az USA flotta a Midway szigetekenél vívott csatában legyőzte a japán tengeri haderőt, és ezzel megállította a japánok további terjeszkedését. Ennek a fordulópontot jelentő győzelemnek állít "emléket" ez a játék.

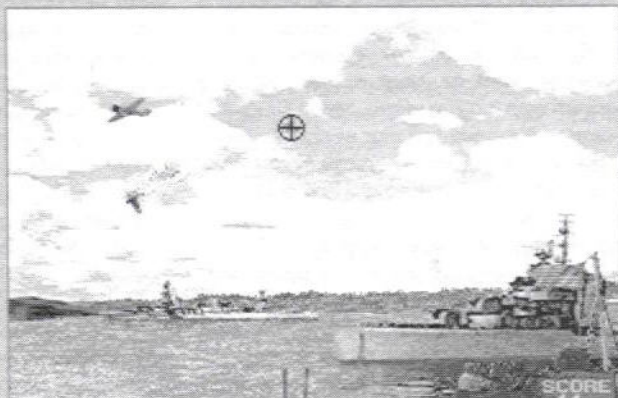
A program egy totál lövöldözős játék, ami-ben meg kell védeni a támaszpontunkat, hajóinkat a hullámokban támadó japán repülőök ellen. Nekünk a kétszövű légvédelmi gépágyút kell irányítanunk, ami folyamatosan lő (autofire).

A megjelenő ellenséges repülőök leszedése elég nehéz feladat, mert fegyverünket csak joy-jal irányíthatjuk s így a célkereszt mozgatása kissé nehézkes, szögletes. A harc természetesen csak pontszámra megy,



illetve attól függően ér véget, hogy mennyi repülőt engedünk el a légtérből.

Jól néznek ki a pamacsok (PomPom) amiket a gépfegyverünk robbanó töltete hagy maga után az égen, de a lezuhanó gépek hangja is igen élethűre sikerült.



A játék hangulata jó, de nem igazán szép. A programnak csak A500 verziója létezik (32 színű), mérete 1 lemez (no HD).

A szerző a jól ismert God Bless America (Isten áldja Amerikát) mondat-tal ajánlja figyelmünkbe játékát.

Donovan L. Reeve
4800. So. 84th st.
Lincoln, NE 68516
USA.

GetOut!

No csak, úgy látszik itthon is akadnak emberek akik a joy rángatás helyett az alkotó tevékenységet választják. Itt a második magyar játék.

A játékot Captain Powder of Delon Dizayn-tól kaptuk, ő(ke)t az eddigi demos múlt után elérte a menetrendszerinti játékgyártási láz. Ez a játék az első alkotásuk, s mint írják, egy órai "megfeszített" munkával hozták napvilágra.

A program egy labirintus-játék, csak egy "kicsit" más, mint a többi. (A kicsit más jelzöt azért kapta, mert első ránézésre eltűnik az ember a száját.) A labirintus felépítése 1x1 pixeles, s a joy segítségével irányított pont (azaz mi) ugyan csak 1x1 pixles.

A játék kezdetekor a bal felső sarokban látjuk kis pontunkat, nekünk

az a feladatunk, hogy a jobb alsó sarokban látható nyíl-kapuhoz valahogy eljussunk. A játék nagyon jól erősíti a gyenge idegrendszereket, emellett a hangya a labirintusban érzetet táplálja az emberben. A feladat első ránézésre tényleg igen nehéznek tűnik, ámbar Sakman ba-

20k, ebből a zene (feccike.mod) mérete 13k, hogy a maradék 7k mit tesz ki azt nem tudom, de azt igen, hogy ez egy igen klassz, eredeti játék. Nekem tetszik.

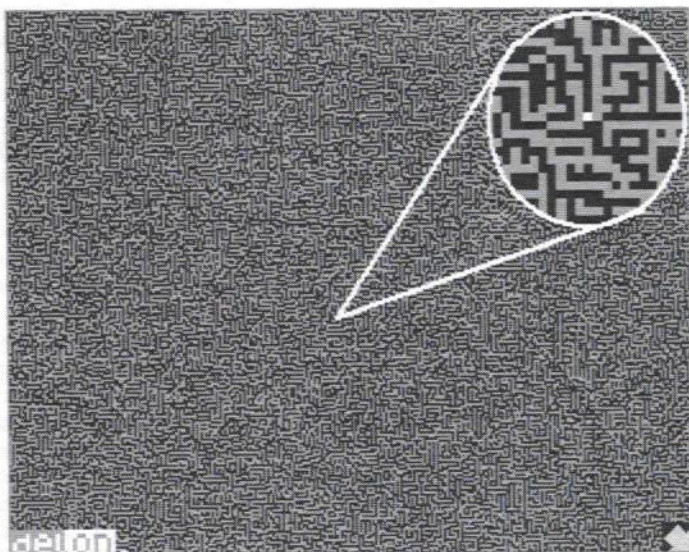
Megnyugtatóan közölték, hogy sokkal színvonalasabb játékok is készülnek majd. Pillanatnyilag kettő vagy három PD-Shareware játék is várható a csapatától.

– "Most félre a szerénységgel, szerintem jók lesznek." (Powder)

Végezetül egy "rossz" hír: lesz Get-Out 2! Remélem ez nem Hires-Laced, netán Multiscan változat lesz.

Kíváncsian várjuk!

Captain Powder / Delon. Dizayn



rátom kiragadván a joy-t a kezemből 4-5 perc alatt végigszáguldott a táblán.

A programot normál A500-ason és 1200-esen is tesztelték, totál mérete

FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismeretőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Revelezés

Telnek múlnak a napok, aztán egyszer csak az emberre rátör a levrov írási kényszer, ami normális esetben úgy nem egészen egy perc alatt el is múlik. Természetesen most sincs ez másképp, de azért mégiscsak csinál nektek valamit, pedig kint olyan szépen süt a nap, hogy az embert csak úgy hívogatja valamelyik jó kis söröző belseje. Sajnos azonban mint tudjuk, az élet nem színültig sörrel teletöltött kriglik halmazából, hanem főlegesen megírt és a szerkesztőségbe elküldött levelek kupacából áll, legalábbis ami az én esetemet illeti. Ez van. Szokták is mondani, hogy mindenkinek megvan a maga keresztje, kinek ez, kinek az. No persze az enyém nem is olyan vészes, hiszen ha jól emlékszem (túl régen volt már és nem emlékezhetek mindenre) valami Krisztus nevű pacák szó szerint is hordozott valami keresztet a hátán, amibe aztán jól bele is halt. Mindig mondom, hogy nem egészséges az embernek túlhajtani meg túlerőltetni magát. Igaz ugyan, hogy nevezett egyén feléledt (legalábbis mostanában így húsvét előtt többen mondogatják a tévében), de ha lehet választani, akkor már mégis inkább a levélkupac. Az szódával, akarom mondani hideg sörrel még úgy ahogy elmegy. Na mindegy, lássuk mi az a rengeteg fontosság ami miatt képesek voltatok levelet írni ahelyett, hogy valami értelmeset csináltatok volna.

Téma hegyek

Mivel foglaltam sincs, hogy kultúráltan kedvesnek vagy tiszteltnek szólítsalak meg, utólagos engedelmeddel úgy kezdem: Szia Brazil! (Nagyon jó. Sokkal jobb, mintha a Csá Köcsög! megszólítás, igaz ugyan, hogy akkor elolvasás nélkül kidobnám a kukába és nem lenne vele melő. Brazil) Elhatároztam, hogy nem követek más példát abban, hogy számozva felosztom a levél tartalmát, de szerintem most mégis az lesz a legjobb, hisz mondanivalóim nem annyira összefüggőek. (Nem tesz semmit. A sokadik sör után én is így vagyok vele. – Brazil) Téma1: Amiga Rulez! Még nem nyomoztam ki mit jelent a rulez szó, de olyan jól hangzik. Képzeld, van egy kis 286-os PC-m. Ha tegyük fel Pentiumom lenne 24 MB RAM-mal, SVGA monitorral, hangkártyával, CD-ROM-mal, 850-es HDD-vel, akkor is előfordulna olyan mint például az ha betöltesz egy játékot: piííí... (csipogás) kiment a 66.22-es for in bim ezért vegye meg a 220.21-es BRUM-ot, hogy elinduljon a liben toge vezérőln! És ilyenkor nyögünk fel: mi az anyja baja van ennek a kis patkánynak? Vagy: piííí... (csipogás) A program elindításához vegye meg a Windows 98-at. Vagy: piííí... (csipogás) A Halál A Köbön nevű vírus elfertőzte a 65 ezer lepedőért vett vinylt úgyhogy dobhatod ki a picsba azt a szrt. Stb, stb, stb. Úgy döntöttem a bővítés helyett inkább veszek egy Amigát, több okból is.

A döntés nem rossz, de azért ne legyél teljesen igazságtalan szegény PC-vel szemben. Igaz ugyan, hogy nincs rá egy normális oprendszer ami egy átlagos gépen is elfutna, igaz ugyan, hogy annyi nyűgje van a legtöbb programnak, hogy az ember sokszor inkább papírt és ceruzát használna legszívesebben, és igaz ugyan, hogy annyi inkompatibilitás nincs a világon mint ezeken a jó kis kompatibilis PC-ken, de azért mégiscsak valahogy el lehet viselni és még használni is lehet. Aránylag jól is, feltéve ha valahogy meg szokod a nyűgjeit. Egyébként pedig az Amigák körül sincs minden rendben. Például az én jó öreg A500Plus-omon egyik dűm klón sem futna igazán jól, mert lassú is meg keveset is tud az AGA gépekhez képest. Aztán nem is beszélve arról, hogy a belső drive-om tönkrement a sok Amigás Help lemez másolgatása közben, és rohadt sokba kerül hozzá egy új. Továbbá pedig a legtöbb új játéknak AGA kell, így aztán egyre kevésbé lehet rajta gemelni (ez persze szerencsére nem igaz), bővíteni nem lehet, újra meg nincs pénzem. No persze lehet PC-n is játszani (ha van az embernek megfelelő gépe hozzá, nekem egyre inkább nincs), de nem ugyanaz a feeling. Legalábbis nekem nem. Ámde nézzük csak az okokat!

Ok1: Szerintem az Amicsi egy jó kis gép jó játékokkal, melyekre nem fogják rá, hogy multimédiás. Szerintem ez egy igazi fiatalos gép és még tán nem kell tartanunk a selejteztől. Vegyül példának a C64-et. Arról is már csak a tőri könyvben olvashatunk és mégis a legtöbbben megőrizték. (És a legtöbbben még a mai napig is úgy tartják, hogy a technikai különbségek ellenére is sokkal jobb játékok voltak rá mint manapság a PC-kre. – Brazil) Ok2: Az a véleményem, aki Amigás az azzal, hogy megvette a gépét, bekerült egy társadalomba, melyet nem lehet olyan egyszerűen megfogalmazni. Tapasztalataim szerint a PC-sek nem tartanak annyira össze. Itt kell megemlíteni az Amiga táborokat, a clubokat, az összetartozást jelképező szólásokat (Amiga Rulez Always!, Az Amiga Él!, Világ Amigásai Egyesüljete!). Ok3: PC-n alig akad mondjuk egy jó kis ritmusos dal, jaj mit is írok, hisz ahhoz meg kell venni a 23.000 forintos Sound Blasztit. Ok4: Na innentől már nem tudom szavakba önteni, inkább próbáld átérezni milyen az ha otthon játszol, vagy a szomszéd gépén, mindig felvilán a szemed előtt egy ligo: Amiga. Na azért nem rossz egy Pentium se, sőt egész jó, de az majd később jöjjön szóba. A leírtak alapján nem kell azt hinned, hogy én valami nagy misztérikus világban élek, de szerintem amiket az előbb írtam azok mind találóak és igazak.

Szó, szó, van bennük valami. Leginkább talán a másodikként felsorolt ok az, ami miatt az amigás emberkének még mindig szeretik a gépüket és nem is nagyon szándékoznak elhagyni, legalábbis teljesen nem. Vala-

hogy az összetartás és a barátság igencsak eltűnt a környékről, pedig anélkül nem megy. Nem szeretem azokat az embereket (?) akik arra kurva büszkék, hogy nekik akárhány megahertzes pentiumuk és ezer megabájtos ramjuk meg mittudoménmilyen hangkártyájuk meg mindentelékük van. Csak eszük nincs. Hagyjuk, csak felidegesítem magam. Szerencsére szépszámmal akadnak még mindig normális, intelligens és értékes emberek, csak azokat nehezebb megtalálni a sok üvöltöző barom között.

Téma2: Computer Karácsony. (...) (Bocsánat, de a téma túlaktuálisága miatt ezt most kiollóztam, néhány hónap múlva ha el nem felejttem visszatérhetünk rá. – Brazil) Téma3: Kérdések, egyebek. Ilyeneket olvastam az Amiga GURU Doom klónos számában, hogy támogatja meg elfogadja a mittudomén milyen grafikus kártyákat meg egyebeket. Ezek szerint ahhoz a játékhoz szükséges az a bigyó? Bocs ha hülyeséget kérdezek, de hát ez van, valahonnan ezt is meg kell tudnom. És ha már itt tartunk, beszélhetnél nekem az ilyenfajta bővítésekről (remélem most nem írtam nagy hülyeséget). Figyzzál, márhára szeretem az amigás demokat, ezért leírhátnád hol juthatnék hozzájuk. Egyedül a Mad Elks van meg, de az rohadtul baromira tetszik.

Naszóval sorjában. Olvasd el figyelmesen még egyszer: "támogatja meg elfogadja a mittudomén milyen grafikus kártyákat", vagyis nem kell neki, hanem lehet vele használni és akkor szebb meg jobb meg ilyesmi. Nagy különbség. A mindenféle amigás hardver-kiegészítőkről pedig nem fogok neked írni semmi, egyrészt mert mostanában nem vagyok úgymaná különösebben képben, másrészt pedig nem akarom elvenni az olyan fanatikusok megélhetését itt a GURU-n belül mint pl. a Jaco úr. Különben is, mint az tudjuk, a levrov nem információközlés hanem helykitöltés miatt van az újságban, meg azért mert másutt is van és ide is kell. Demokhoz pedig a következőképpen juthatsz. 1. Írsz egy levelet a demológia aktuális elkövetőjének. 2. Feladsz egy apróhírdetést, hogy demokat szeretnél cserélni. 3. Megveszed az AmiNet CD-keft amin több száz mega demo is van. 4. Akárhogy más-képp.

Téma4: Most megpróbálom úgy írni pár sort ahogy némelyikük nektek ír: Hi Brazil. Foglaltam sincs mit írok azt se tudom méééé írok, hü hív a papi vacsini, á cső visszajöttem mit írok? Várja a szomszéd most rimámkodik egy kis kölcsön sóért... Hogy lehet ennyi marhaságot összehordani? Azért ez a lev. sem egy Mozart IV. szimfónia.

Hát igen. Van néhány egészen érdekes levél is, ezeket mintegy esettanulmányként szoktam leközölni, mellesleg pedig van olyan is akit ez szórakoztat. Sokkal jobban szeretem az olyan leveleket, amik úgy kez-

dődnek, hogy megrendelem töletek ezt meg azt, nem mintha abból nekem valami hasznom származna, de legalább azokkal a levelekkel nekem nem kell foglalkozni. Meg legalább akkor van miből kifizetni a sztárgázsimat amit a levrovért kapok.

Téma5: Kérés, zárás. Mivel küldtem egy válaszborítékot is, remélem használatba is veszed és küldesz nekem egy kis válaszlevelet. A levrov-ban nincs annyi hely a válaszra. Persze én nem vagyok a te pici kutyuli-mutyulid úgyhogy nem eszem meg a füled ha ott válaszolsz. De akkor javítsd ki a helyesírási hibákat oxí? Lehet, hogy még akartam valamit írni, de nem jut az eszembe, és különben is már éjjel 12:25 van és magányosan nyomkodom az írógép gombjait az amúgy csöndes szobában. Ezen okok és kifogások miatt "ha esetleg azt hinnéd, hogy még tartanak soraim akkor ki kell, hogy döröndültsalak hisz közel a vég. Egészen pontosan itt."

Balog Gábor, Budapest

Mint látod, volt hely a levrovban is a válaszra. Igaz, ha nem éppen elsőnek ragadom ki a leveledet akkor nem fért volna be, így azonban szépen csendben be is telt vele a levrov jóval több mint a fele, de se baj. A hátralévő részen legfeljebb majd csak egy-két mondatot emelek ki a levelekből. A fületem pedig a kutyám sem harapja már le. Nem mintha jól nevelt lenne, sőt. Csakhát amióta elérte a 35 kilót és a súly nagyrészt izomból van, azóta nem nagyon merek vele birkózni...

Kis tévedés

Dear Brazil! (...) feléd valaki (v. valakik) nagyon bizonygatja, hogy ti amigások vagytok, szívet-lelékkel, stb. Felém ebből senki sem érez semmit. Érdekelne, hogy mekkorára kellene csökkenteni az Amiga GURU-t ahhoz, hogy a PC GURU-hoz hasonlóan könyvszerűen tűzve jelenjen meg. Én 100%-ig biztos vagyok benne, hogy a PC GURU bevételeiből kompenzálni tudnátok az Amiga GURU költségeinek jelentős hányadát. Egyébként szerintem emeljétek a PC GURU árát, az így kapott többletet pedig fektessétek az Amiga GURU-ba. Akinek manapság PC-je van, úgyis van pénze, ez a lépés pedig részletekről is bizonyítaná hovatartozási szándékotokat, az újság meg ismét normális méretű lehetne. (...)

Gáspár Márton, Eger

Nos, ha az nem eléggé meggyőző dolog, hogy még mindig van Amiga GURU, akkor már nem is igazán tudok mit mondani. Más újságokban az Amigát már szinte teljesen leírták, mi pedig még mindig egy egész újságot szentelünk neki, jöllehet összeement küssé, de van. Ameddig a teljes méretében jelent meg, addig a PC GURU tartotta el részben, pontosan úgy ahogy azt te is jól kigondoltad. Csakhát tudod, a GURU mint olyan egy üzleti vállalkozás, ami addig működik amíg nyereséget tud termelni. Ha nem lenne világos, akkor most figyelj, segítek megérteni. Ha nincs megfelelő nyereség, akkor nincs miből fizetni a nyomdát, a cikkírókat, a telefont, a villanyt az akármit. Ha a GURU mint cég nem fizeti ki az előbb felsoroltakat valamint ezen kívül még ezernyi adót és sarcot,

akkor szépen jönnek a gonosz bácsik és jól seggberúgnak minket. Ergo lehet lehúzni a redőnyt, lehet szépen másik munkát keresni, stb. Akkor aztán ti sem olvasnátok tovább a GURU-t, megszűnne az utolsó amigás lap is Magyarországon. Tévedés azt hinni, hogy a GURU üres óráinkban hobbiából készül és az eszméletlenül sok pénzünket már nem tudjuk mire költeni csak újságkiadásra. Tévedés továbbá azt gondolni, hogy ha mi amigásnak valljuk magunkat, akkor minden eszközt felhasználva és mindenáron el kell érünk, hogy a kedvenc újságunk a régi formájában maradjon fenn továbbra is, és a PC-vel rendelkezőket addig tudjuk kizsákmányolni amíg nem szégyelljük. Tévedés minket összekeverni a fanatikusokkal. El kell fogadni azt ami van, vagyis ma Magyarországon ennyire futja egy amigás újságnak. És lehet, hogy nem szép pont tőlem, de azt kell mondanom, hogy még ennek is örülhetek. Ugyanis az a nagy harci helyzet, hogy az Amiga GURU szinte több nyereséget termelne akkor ha megszűnne, mint a jelenlegi állapotában. Nos, ha ezek után is azt mondjátok ránk, hogy nem viseljük szívünkön az Amiga sorsát és csak a potánkat tépjük amigás voltunkat bizonygatva mert az nekünk milyen nagyon jól áll, akkor már csak a karomat tudom szét-tárni...

Miért jó a kis GURU

Hello GURU Team! Hát izé, azé egy picikét, hangyányit, hogy is mondjam meglepődtem amikor az izé Zsebb GURU-t megláttam. Először nem értettem a dologot, majd az intró átolvasása után rádöbbenem, hogy milyen praktikus. Megpróbálom pontokba szedni az előnyeit. 1. Kis helyen elfér. 2. Mivel előfizető vagyok, feltűnt ez a kis helyes boríték ami persze nektek előny. 3. Bocs az atarisoknak amit most mondok (írok), de az én szemüvegem mint megrögzött amigás az Atari oldalak kiesését inkább előnynek tartom mint hátránynak. 4. Azaz a negyedik pont. A Zsebb GURU is GURU. Akinek kicsi a betű az vegyen szemüveget, kontaktlencsét vagy amit akar. Különbözik a GURU nagyon szuper. Értitek, jobb mint szódával. (...)

Jóth László, Petőfibánya

Hát tessék, itt egy levél amiben szépen le van írva néhány előnye az összeement GURU-nak. Mondjuk az Atari oldalak kiesése nem biztos, hogy egyértelműen előny, mindezenre az újság homogénebb lett és "minden zavaró körülménytől mentes". Erről ennyit, egyéb hozzáfűznivalóm nincs, csak gondoltam berakok egy ilyen levelet is (ha hiszitek, ha nem véletlenül pont ez akadt a kezem ügyébe!). Talán csak annyit mondanék, lehet, hogy szóda nem kell a GURU-hoz, de sörrel tutira jobb.

Assembly még még még

Hello Brazil! Kicsit elkéstem ugyan a kérdőívvél, s már valószínűleg nem kerül bele az összesítésbe, de se baj, legfeljebb megnézik a véleményemet és utána kidobják a lapot (vagy a taccsót). Az a teljes igazság, hogy nincs is Amigám, még mindig fanatikus C64 hívő vagyok, de mivel hamarosan magamévá kívánok tenni egy Amigát is (Hmm.

Hát nem is tudom... - Brazil! gondoltam kitöltöm ezt az egyébként minden részletre kiterjedő és korrekt kérdőívet. Úgy '93 tájékán, mikor megjelentek az első papír GURU-k, hű olvasótok voltam, de mivel lassan kezdtetek elPCsedni, felhagytam a GURU-k olvasásával. Mióta benyomtatok ezt a 100% PC free stílust, újra veszem az újságokat és egyre jobban meg vagyok elégedve vele! Az interjúk nagyon feldobják a hangulatát (bár a legutóbb ezt a Tsunamit szívesen megtapostam volna), s a megújult assembly rovat is nagyon kedvemre való, sokkal értelmesebb dolgokról van szó mint régebben (már' sorry az előző rovatvezetőnek).

Lehet, hogy sokaknak jobban tetszik ez az assembly, de azért ne felejtjük el, hogy az Amigánál és ma már úgy általában is nem célszerű a hardvert direktben megcélózni. Legalábbis nem mindig. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy egy demó vagy egy játékot feltétlenül a rendszer rutinjaival kell megírni (nem is lehet), de nagyon sok mindenre egészen egyszerűen kell használni ezeket, különben sok esetben kellemetlen inkompatibilitási problémákkal örvendeztet meg a gép az embert. Dehát kinek a pap, kinek a paplan.

Még egy oldalt igazán szánhatnátok erre a rovatra, mert ez szerintem több embert érdekelne, mint az, hogy milyen feladatok voltak valamelyik okoskáknak rendezett számítchversenyen... Ki nem állhatom az elméleti programozást. (Pedig valóban szükség van rá. Csak nem kell túlzásba vinni. - Brazil!) Indíthatnátok egy olyan rovatot, ami az Amigára történő játéktejesztéssel foglalkozna, kezdve a tervezési fázissal, majd a tényleges kódoláson keresztül eljutni a forgalmazás lehetőségeihez, stb. Felsorolnátok néhány tippet és trükköt, amire érdemes ügyelnie a fejlesztőknek, vagy, hogy milyen nyelveken érdemes hozzákezdeni. (...)

Gergely Viktor, Szikszó

Nos, ebben az utolsó bekezdésben felvetett ötlet nem rossz, sőt. Mellesleg pedig az utóbbi időben érkező levelek alapján lehet érezni, hogy erre a témára az olvasóközönség nagy része vevő lenne. Ez egyelőre a saját véleményem, de úgy hiszem a kérdőívek feldolgozása után ez egyértelműen kiderül. Most már csak az a kérdés, ki is írja ilyenekről. Mert az egy dolog, hogy a jelenlegi assembly rovatvezető mondjuk elvállal még egy oldalt, de a fent említett ötlet ennél sokkal összetettebb dologt rejt. Szerintem az ideális az lenne, ha fejlesztőket kérdeznénk meg, ők írják le tapasztalataikat. Egy vagy két oldalra talán még kaphatók lennének is, többre nem túl valószínű, hiszen ők programot írnak és nem újságot... Majd meglátjuk.

Egyelőre azonban ma ezen a két oldalon már nem nagyon látunk meg semmit, hiszen itt a vége, fuss el véle, pontosabban ahogy ez egy zsebb GURU-hoz illik: véget ért a móka mára, zárul Brazil mókátára, stb., stb., hiszen ezt már mindenki tudja kívülről. Na pá, majd jövő hónapban folytatjuk.

Brazil

A CeBIT'96

Mivel gondolom mindenki a tényekre kíváncsi, ezért az lenne a célszerű, ha sorban érinteném az Amigás kiállítókat és az ott látott fejlesztéseket és jövőbeni elgondolásokat.

AMIGA TECHNOLOGIES: Az Amiga Technologies hatalmas méretű standon együtt volt az ESCOM-mal, két szintes standjukon minden volt ami szem-szájnak ingere és az agyat alaposan beindítja. Nekünk is sok kérdésünk volt, de erről majd később! Ki voltak állítva az újra gyártott 1200, 4000 gépek, csak a tömeg volt akkora, hogy ezekhez alig lehetett hozzátérni. Valamint itt debütált az ÚJ AMIGA(!) az Amiga WALKER, amely teljesen új koncepció. Kérdéseimre elmondta a gép előtt álló mandró, hogy a gép moduláris felépítésű és nagyon jól bővíthető, de ez csak egy prototípus és még sokat akarnak rajra változtatni.

Technikai adatok:

- 60EC030/40 Mhz CPU
- HDD
- HD FDD
- 4x CD-ROM
- 5 MB Ram (1MB Chip, 4 MB Fast)

Amikor ezt meghallottam meghűlt bennem a vér és mondtam, hogy ez nagyon kevés. Azt mondták, ez még változni fog. Remélem a Chip Ram majd bővíthető lesz akár 8Mb-ig.

- Alaplapon bővíthető 2MB Chip és 128MB Fast Ram-ig
- CPU sin
- Daughterboard sin (ez azt takarja, hogy a felhasználó olyan daughter boardot tesz bele ami neki jó, ha akarja akkor nem tesz bele, ha pedig bővíteni akar akkor Zorro III, vagy PCI áll egyelőre rendelkezésére, természetesen a

daughterboardok tetején van egy másik daughterboard sin, így több daughterboard is rakható a gépbe).

- Futurisztikus design (lásd kép). Ijedtségre semmi ok, mert a gép a daughterboardokon keresztül akár big tower nagyságig pakolható fel.

- Az ára ennek a confignak kb. 1500 DM, de bármilyen configot szállítanak majd.

Bemutatták a 15" és a 17" monitorokat is, melyek multisyncnek és az árak is aránylag alacsonyok.

- 1438S 14" 599DM
- 1538S 15" 699DM
- 1738S 17" 1599DM

ELECTRONIC DESIGN: Bemutatta a GenLockokat és az új nonlinearis vágórendszerét, amelynek a neve CAVIN. Két videomangó és egy Amiga 4000-es fantasztikusan jó felhasználói környezetében lehet megvágni az anyagokat. Real Time digitalizálja a videokról a képkockákat és 3 síkon szerkeszthetjük az írandó anyagot minőségromlás nélkül. Az anyagba belevághatunk akár animációt is. - Ára kb. 1800 DM

VILLAGE TRONIC: sem hogy folyt a becsületén. Elkészítették a 2000-be való 68060/50 Mhz kártyájukat és valószínűleg fognak fejleszteni 4000-be és 1200-be is. Szintén bemutatásra került a Cobra 1200 Turbo kártya, amely 68030/50Mhz-es. 4db Amiga 4000 tower volt hálózatra kötve az Ariadne ethernet kártyájukkal és természetesen minden gép rajta volt az Inetneten.

SCALA: a Scala standon ugyan a Scala MM100 Pc-s verziója debütált, de nekünk amigásoknak elmondták, hogy addig nem tudják

fejleszteni a scalat amíg az AMIGA TECHNOLOGIES nem fejleszti tovább a Chip Set-et, mert a MM300 és az Infochannel500 teljesen kihasználja azt. Ha belegondolunk és láttuk már ezeket a programokat működni akkor tudjuk, hogy sajnos így van.

Összefoglalva: A CeBIT'96 nagy előrelépés az Amiga történetében, hiszen 2 éven keresztül nem volt Amiga a CeBIT-en, és most új géppel debütált. Mindenki fejleszt és óriási jövőt látnak az Amigában, s főleg PPC Amigában, de természetesen ez jogos. Sajnálom, hogy PHASE5 nem állított ki, de biztosan volt valami fontosabb dolguk. Mint az köztudott ők fejlesztik a PPC processzorra az Operációs Rendszert. (Bár egyesek szerint csak átírják, de szerintem az sem egy egyszerű munka.)

EMBEREK, AZ AMIGA NEM VESZETT EL!

Én magam sajnálom, hogy a Guru mérete így összezsugorodott, de ez annak köszönhető, hogy nem veszitek meg. Ha azért nem veszed meg mert nem tetszik amiről írnak, akkor vegyél egy tollat meg papírt és írd meg miről szeretnél információt kapni, ezzel segítsd az újság készítőinek munkáját, vagy ha nincs tollad ülj le a terminál elé és írd E-mailt a Guru címére! Amúgy az Amiga Technologies is ugyanezt mondta, ha az amigások nem vásárolnak és nem segítenek új felhasználókat szerezni akik majd gépet vesznek, akkor nem lesz pénz a fejlesztésre és akkor mi Amigások öljük meg a saját kedvenc gépünket, mert ők akarnak, de kell egy bázis!

LoY/Crimson Jihad
loy@goliat.eik.bme.hu

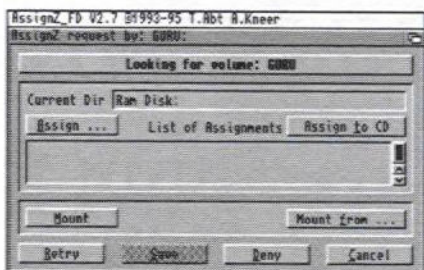
RDP ZONA

AssignZ V2.7

Egy assign-manager

Az assign-ok kezelése sok esetben problematikus a felhasználók számára, annak ellenére, hogy rendkívül nagy rugalmasságot biztosítanak a programok futási környezetének kialakítására. Ennek megfelelően több segédprogram is támogatja az assign-ok kezelését.

A „Please insert volume xxx in any drive” requester helyett a program képernyője jelenik meg és lehetőség van a hivatkozott szimbolikus névhez könyvtárat rendelni, a kért egységet mount-olni, vagy egyszerűen elutasítani a kérést.



A program ún. crippled shareware, azaz a nem regisztrált változat korlátozást tartalmaz: nincs lehetőség a konfigurációs file mentésére, de ASCII editorral elvégezhető a szükséges beállítások.

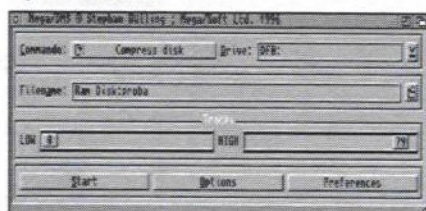
MegaDMS V1.05

Grafikus felület

A DMS mostanra szinte kizárólagos teljes lemezes tömörítő-programmá vált, a korábban létező társai gyakorlatilag a feledés homályába merültek. Mivel a program a mai napig csak parancssoros, széles lehetőséget biztosít a programozóknak a grafikus felületek készítése, ill. a más programokba történő integrálás terén.

A MegaDMS egy MUI alapú grafikus felület, mely szinten minden DMS funkciót lehetővé tesz (1.11-es verzióig mindet), továbbá néhány kényelmi szolgáltatást is nyújt, pl. file-törlés.

A programhoz csak német nyelvű AmigaGuide formátumú dokumentáció tartozik, de a program már a locale.library használata miatt angol nyelvű is lehet.



A program shareware, regisztrációs díja \$20, vagy 10 DM. A regisztrálatlan változat korlátozás nélkül működik csak az összeg elküldésére figyelmeztet több alkalommal is.

WBStartup+ V2.7

Programindítás másképp

A Workbench betöltésekor automatikusan indítandó programok tárolására a SYS:WBStartup könyvtár szolgál. Azonban a programok kezelése csak a programok mozgatásával történhet (vagy benne van a WBStartup-ban, vagy nincs benne).

A WBStartup+ segítségével egyszerűbb módon, mindössze egy kapcsoló állításával szabályozható, hogy futtatásra kerüljön-e a program vagy nem. Sőt, ezenkívül az elindításra kerülő programok prioritása is állítható. Lehetőség még van interaktív módon történő rendszerindításra is: a Ctrl, Shift, Alt billentyűk lenyomásával elérhető, hogy akár minden program indítása előtt a felhasználó engedélyét kérje.

A program post cardware, azaz a szerző csak a felhasználó lakóhelyét, ill. országát ábrázoló képeslapot szeretne kapni. A program használatához OS2.0+, a preferences program használatához OS3.0 szükséges.

WBS 1.2

Ugyanaz másképpen

A WBStartup célja szintén a Workbench-csel együtt indításra kerülő programok kezelése. A névha-

sonlóság ellenére más szerző programja, mint a WBS+, bár a szerző nem titkolja, hogy jelenleg csak a WBS+-szal használható a program, mivel a Start funkciót még nem valósította meg.

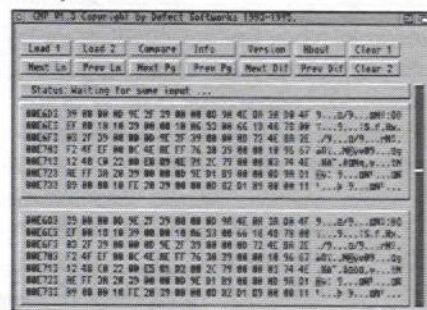
A WBS+ számára nem szimpatikus preferences programja helyett írt egy másikat, amely lehetőséget biztosít az egyes programok ToolType-jainak szerkesztésére is. E program jelenleg az ikonnal nem rendelkező programokat nem képes kezelni.

A program freeware és a teljes C nyelvű forráskóddal együtt kerül terjesztésre.

CMP V1.5

Bináris összehasonlítás

Néha szükség van két látszólag azonos file összehasonlítására, hogy eldönthető legyen, hogy tényleg azonosak-e, vagy ha nem, akkor mi a különbség közöttük. A legtöbb C fordító tartalmaz szöveges file-okra hasonló segédprogramot (diff), de bináris file-okra nem mindegyik fordító használható (pl. a SAS/C diff-je nem).



A CMP segítségével grafikus felülettel vezérelve végezhető el az összehasonlítás. Nem csak az eltérő byte-ok kereshetők meg, hanem lehetőség van az ún. version stringek (\$VER) gyors összehasonlítására is. A program használható a Shell parancssorából is a file-nevek megadásával.

A program freeware, a használatához OS2.04+ szükséges.

Bars & Pipes Professional

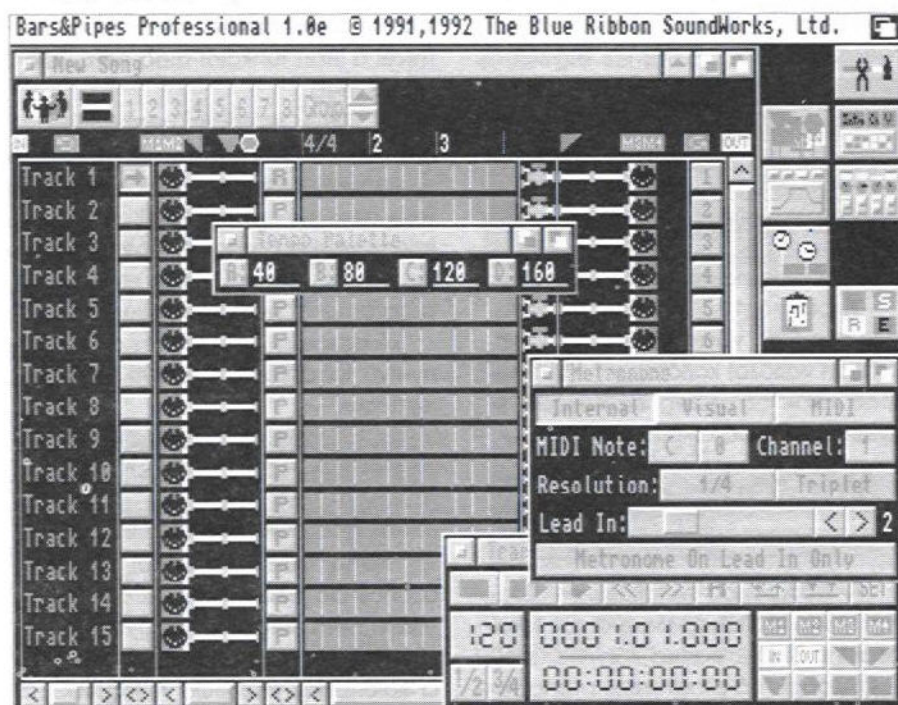
Amigán nincs igazán nagy hagyománya a MIDI-zésnek, pedig a gép teljesítményében ez is messze benne van, csak éppen Commodore-ék nem építettek a gépbe default MIDI kontrollert. Az Atari gépek nagy többsége (típusa) tartalmaz gyári kontrollert, ezért a programtámogatás

nem), viszont a hangszer lejátszásába, burkológörbéjébe beleszólhatunk. Egyes MIDI eszközök (szintetizátor-agyagról beszélünk legtöbbször) lehetőségei tágabbak, pláne a szignálprocesszoros rendszerek (valós idejű visszhang, stb.). A MIDI-n belül is többfajta szabvány látott napvilágot

A program pedig nagyon profi, kezdők egy



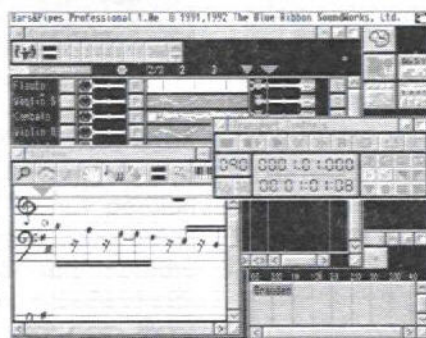
pillanat alatt elvesznek benne annál is inkább, mivel szinte minden ikonvezérelt, még az egyes funkciók kijelölése is (persze menüből is elérhetők ezek). A szerkesztés a MIDI sequence-rekre jellemzően balról jobbra (kotta) halad és teljességgel grafikus úton történik (átkapcsolható hangjegyes kijelzésre is). A program 12 fő funkciója (pl. tempo palette, tool box, song construction, mix maestro, metronom, sequencer) ikonokkal lettek kirakva a jobb oldalra és bárhová elhelyezhetők külön-külön is! Az egész program lehetőségei annyira szerteágazóak, hogy teljes leírást senki se várjon tőlem, a B&P mindent tud, amit én a midiről valaha hallottam, valamint ott a sok kényelmi funkció is (memóriamegtakarítás, exploding window, stb.). Zenét sajna (megfelelő hardware híján) csak elméletben szerkeszthettem vele, de így is bizvást állíthatom (mokooshkaym), hogy ennél jobb



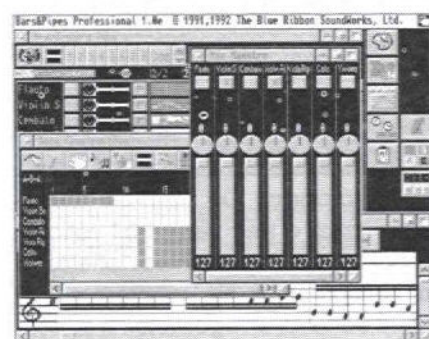
kezdettől fogva igen erőteljes volt e téren, a zenészeket kész választás elé állítva. Amigán bizony ki kell adnunk néhány száz forintot a zsebünkől, ha gépünkhöz ilyen egységet akarunk vásárolni (vagy építeni, nevetséges az alkatrészigénye). Mivel az amigás zenészek többsége csak a négy darab 8 bites digi csatornával találkozott, elmondanám a MIDI lényegét.

(GS, GM). Ha amigán MIDI-zünk, nekünk is szükségünk lesz egy ilyen külső egységre, vagy egy MIDI bemenetekkel rendelkező szintetizátorra (ha csak agyat veszünk, az jóval olcsóbb). A hangszerek sorszáma szerint vannak megjelölve, s minden számhoz adott hangszer tartozik (a hangszerek száma általában 128, a bővített szabványokban 300 fölé is mehet).

Maga a MIDI szó lényegében egy digitális hangszer-interfész rendszert takar, ami úgynevezett szabványos protokollal, üzenetváltási rendszerrel rendelkezik, tehát a lehetőségeink bizony korlátozottak mondjuk egy trekkerhez képest. Azonban e rendszer is nyújt lehetőségeket bizonyos kreativitásokra. A MIDI hangszerek is szabványosak, általában nem változtathatók (legalábbis maga a hangminta



Most már teljesen okosak vagyunk, de akit bővebben is érdekel a MIDI, az úgyis találhat kiváló könyvet magának. Most mondja Angler, hogy a Bars & Pipes Professional szabadon letölthető Internetről, így elvileg bárki hozzáférhet a teljes verzióhoz, mindennel együtt (úgy látszik a cégnek nem hozott sokat a konyhára).

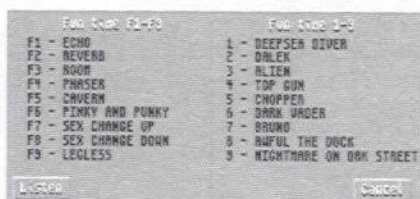


szerkesztőt keresve sem találhattok! A programban egyszerre 18 ablakban láthatunk (elvileg) információt az aktuális zenéről, a preferencesben pedig a látványostól (exploding windows) a hasznosig (memory savers) mindentélt állíthatunk (valamint sok ablaknak van saját menürendszere is). Nem is tudok többet írni, hiszen erre igen kevés ez az egy oldal, de aki majdan rászánja magát MIDI-zésre, annak én csak ezt a proggit tudom ajánlani. Azt viszont még feltétlenül megemlíteném, hogy (Angler szerint) a B&P csak saját formátumú MIDI file-okat kezel, más formátum beolvasása csak konvertálás után lehetséges.

Mi.Di.Jon

Technosound Turbo 2

Ödönke fogta a macskát, leszörította a földre sájjal a mikrofon felé és rálépett a farkára (a macskának). Az állat ordítása hamarosan számokká alakult és Ödönke CatKiller.MOD filejában tűnt fel újra mint hangszer,



MIAU néven. Ugye ismerős? Akinek nem, az még nem használt hangdigitalizálót amíg, és így rengeteg jó dologról maradt le. Azonban a digitális egység nem ér semmit egy megfelelő program nélkül, amivel maradéktalanul kihasználhatjuk a digitálisben rejlő lehetőségeket. A TT2 pont egy ilyen program. Bővebb megfogalmazásban: 8 bit stereo sampling/editing/effects/tracking software (a stereo függ a digitális hardvertől is!). Nézzük csak így sorjában.

Sampling

Ez magyarul a lényegbeli hangdigitalizációt (mintavételezést) takarja, vagyis hogy (kezdőknek mondom) a hangjelet a digitalizálónk átalakítja számokká, és a program feladata ezek megfelelő értelmezése. A TST2 igen profi minőségben is képes digitálni, de persze (pl. beszédhez) le is ronthatjuk a mintavételezési frekvenciát (kevesebb ram, rosszabb minőség). Természetesen rendelkezésünkre áll Hard Disk Recording opció is, de nem csak "egyszerűen", hanem például lehetőség van Hard Disk Sample Sequencer-t is kérni!

Editing

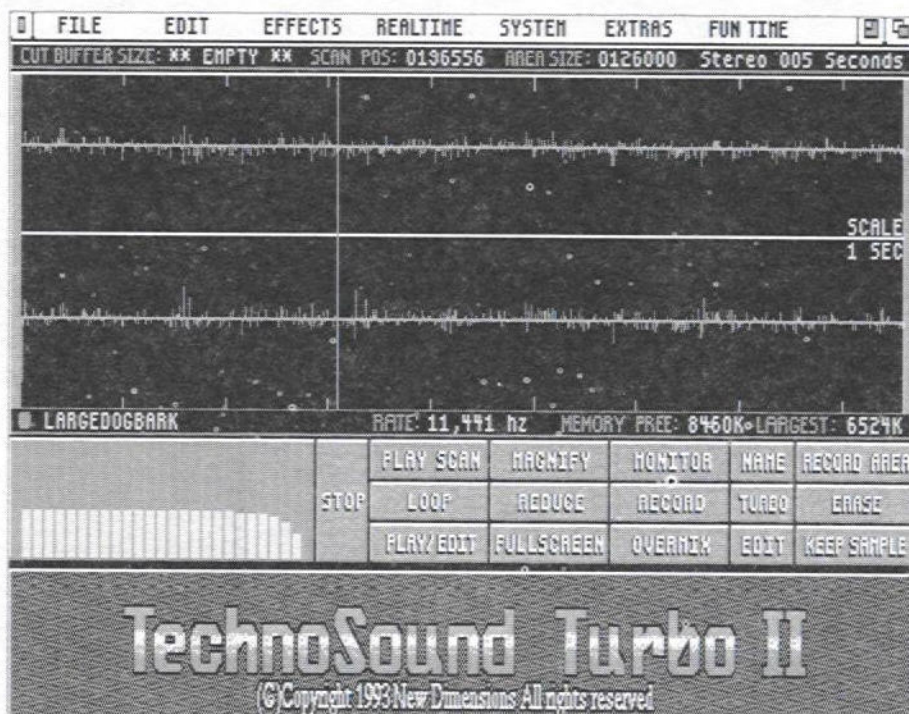
Bedigitált hangunk ritkán felel meg igényeinknek, ezért bizony szükség

van változtatásokra. Leggyakrabban egyes részek kivágása-betöltése a hangmintába, finomhangolás, esetleg két minta keverése. E programban minden adott, amivel mértre szabhatjuk hangunkat s minden funkció igen kényelmes és jól használható (cut, copy, splice, paste, insert, mix, delete, chop, flip).

Effects

Na, számomra ez a legjobb és legelvezetesebb dolog az életben (amigán). Nincs jobb, amikor az ember hangjából törpe vagy éppen óri-

"Fun Time" nevű menüpont is, ahol fix paraméterű (az elsőkben változtathatunk az értékek) effektek várnak bennünket, főleg beszédeltorzításokra hivatottan! Itt összesen 18 real time jópofaság várja, hogy hangunkat felvigye, levigye, vibráltassa, visszhangoztassa vagy éppen Evil Dead (illetve Nightmare on Oak Street) modulációval változtassa horrorfilmbe illő szörnyű vartyogássá (vagy valami hasonlónak).



Tracking

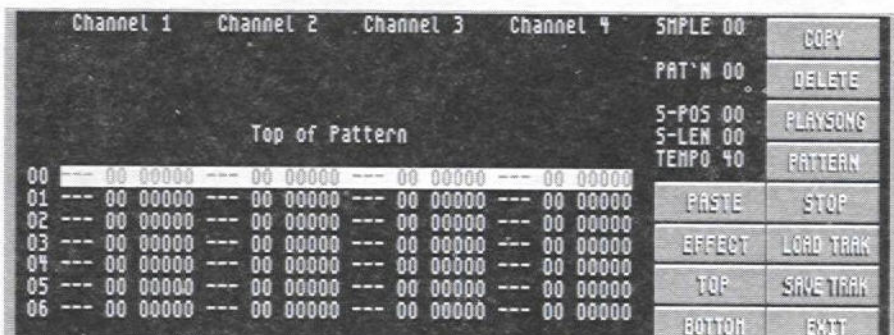
Nos igen, a program tartalmaz egy trekkert is (ha ugyan erre utal ez), ahol mindjárt fel is használhatjuk frissen digitált hangmintáinkat. Azonban ne várjon senki sem egy nagy terjedelmű és mindenre felkészített szerkesztőt. A TST2 beépített trekkere egy egyszerű négycsatornás editor.

Összegzés

képpen: nagyon jó! Használható és nagy tudású program a TST2, minden funkció megtalálható benne, melyre szükség lehet a digitálzóval rendelkező embereknek.

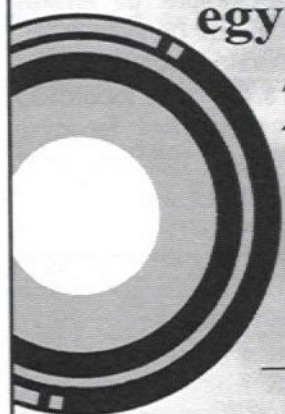
M.Digi Jon

ás kreatúrákra jellemző valami lesz. Az egészben az a legszebb, hogy a TS" mindezt real-time, vagyis valós időben tudja. Tehát be a mikrofont a digibe, és hadd szóljon! A valós idejű effektek a következők: phaser, echo, delay, sweep, ramp, synthesis, pitch up és down. Azonban ez nem minden, ugyanis létezik még egy



CD ÍRÁS

**Minőségi alapanyaggal
együtt Amigára is
2.200,- Ft.**



- DAT-ról
- CD-ről
- Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752

SONY MUSIC JÁTÉK

95/10-11

Orbán József, Szentendre
Kiss Albert, Komló
Bajor Imre, Budapest X.
Kassai Ottó, Budapest XVII.
Németh Károly, Szeged
Kiss István, Balassagyarmat
Kolosi Attila, Budapest XIII.
Horváth István, Székesfehérvár
Barna Géza, Pécel
Horváth Tamás, Bük

95/12

Kassai Norbert, Budapest V.
Marosi Gergely, Kaposvár
Herceg Ferenc, Újszász
Nagy István, Budapest VI.
Kutas Zoltán, Siófok
Illés Róbert, Vármosaszabadi
László József, Budapest X.
Dobó István, Harkány
Kis Gábor, Esztergom
Kovács Péter, Budapest XXII.
Kormos István, Nagykanizsa.

Gratulálunk a nyerteseknek, a
nyereményeket a Sony postán küldi el.

INTERAKTÍV KIVÁNSÁGLAP

1. program kódja
2. program kódja
3. program kódja
4. program kódja
5. program kódja

Egyéb kívánság (játékprogram):

Egyéb kívánság (felh. program):

Név:

Cím:

Megrendelőlap

PC GURU 93/1
PC GURU 93/2
PC GURU 94/1
PC GURU 94/2
PC GURU 94/3
PC GURU 94/4
PC GURU 94/5
PC GURU 94/6
PC GURU 94/7

....db * 120 Ft =

Ft

PC GURU 95/1-2
PC GURU 95/3
PC GURU 95/4
PC GURU 95/5
PC GURU 95/6
PC GURU 95/7
PC GURU 95/8
PC GURU 95/9
PC GURU 95/10
PC GURU 95/11
PC GURU 95/12

....db * 170 Ft =

Ft

GURU 92/1
GURU 92/2
GURU 92/3
GURU 92/4
GURU 92/5
GURU 93/1
GURU 93/2
GURU 93/3
GURU 93/4
GURU 93/5
GURU 93/6
GURU 93/7
GURU 93/8
GURU 93/9-10
GURU 93/11
GURU 93/12

....db * 70 Ft =

Ft

GURU 94/1
GURU 94/2
GURU 94/3
GURU 94/4
GURU 94/5
GURU 94/6
GURU 94/7
GURU 94/8
GURU 94/11
GURU 94/12

....db * 100 Ft =

Ft

GURU 95/1
GURU 95/2
GURU 95/3
GURU 95/4
GURU 95/5
GURU 95/6
GURU 95/7
GURU 95/8
GURU 95/9
GURU 95/10-11
GURU 95/12

....db * 150 Ft =

Ft

Összesen:

..... Ft

- ☐ Kérem, hogy az alábbi számokat
utánvételei küldjék el a részemre;
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról
küldjenek befizetési csekket:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)

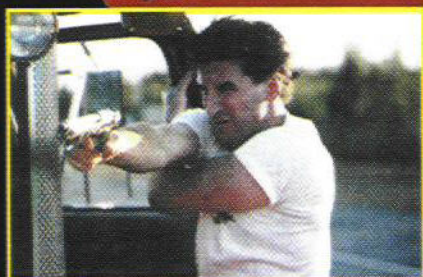
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:
..... Ft

FILMVILÁG

TISZTA JÁTSZMA (Fair Game)

A meglehetősen szokványos történetű filmben Cindy Crawford és William Baldwin játssza a főszerepe-



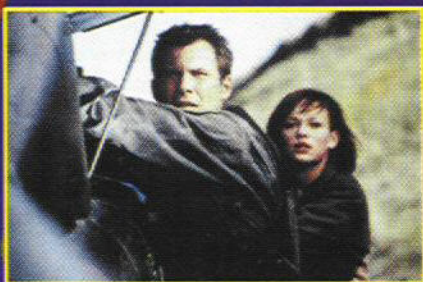
ket. Cindy egy rámenős családtag-
aszt alakít, aki összetűzésbe keveredik
egy volt KGB-ügynök bandájával. Max
hamar felméri a veszély nagyságát és
természetesen védelmébe veszi a
hölgyet. A percről percre fokozódó
helyzetben persze előtör a szerelem
is, mely nem ismer határokat...

Az egész film Kate és Max menekü-
lése körül bonyolódik Miami-ban.
Természetesen nincs hiány vereke-
désekben, üldözési jelenetekben, no
és persze robbantásokban sem. Andrew
Sipes rendező szerint "Ez a film nem
más, mint egy vad rohánás.", csak az
a kérdés, hogy ez mire lesz elég?!

RÉS A PAJZSON (Broken Arrow)

John Travolta ez alkalommal egy
velejéig gonosz, igazán aljas figurát
formálhat meg az április 18-án be-
mutatásra kerülő filmben. Deakins
(John Travolta) és Hale (Christian
Slater) kollégák, mitöbb haverok. Ám
egy küldetés során elkövetett árulás
miatt a barátból halálos ellenség
lesz, megkezdődik a verseny levegő-
ben és földön, melynek tétje egy el-
vesztett nukleáris fegyver megszerzé-
se...

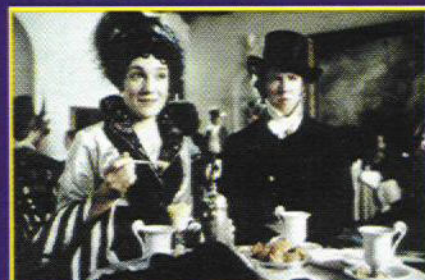
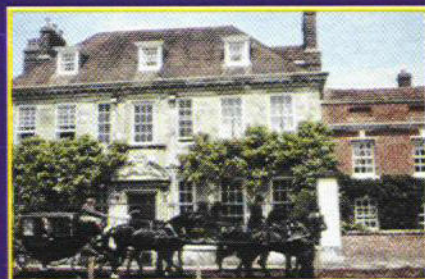
A Broken Arrow látványtervezése
Holger Gross munkáját dicséri, aki a
közelmúltban a Csillagkapu lenyű-
göző megjelenítéséért is felelt. A for-
gatókönyvet Graham Yost írta, s mint
tudjuk ő követte el a Féktelenül for-
gatókönyvét is. Érdekesség a film-
ben, hogy Kelly szerepét a legendás
futballista, Howie Long alakítja, aki-
nek remek alkalom volt ez a bemu-
tatkozásra. Travolta szerint Howie
megélné csupán akciófilm-forga-
tásból, annyira jó. John Woo pedig
lenyűgöző vizuális stílusú, különleges
akciófilm-rendező. A filmet már csak
ezért is érdemes megnézni, hiszen
sokak számára kultuszfilm.



ÉRTELEM ÉS ÉRZELEM (Sense and Sensibility)

Ez a film Jane Austen 1811-ben
megjelent regényének első filmes
adaptációja. A film két nővér; a gyako-
raltias Elinor (Emma Thompson) és a
szenvedélyes Marianne (Kate Winslet)
történetét meséli el, Ang Lee rendezésé-
ben. A történet a címnek megfelelően
igencsak érzelmes, ugyanakkor
határozottan értel-

mes mondanivalóval. Henry Dash-
wood halálakor öröksége első há-
zasságából származó fiára száll, míg
jelenlegi felesége és lányai egyik
napról a másikra otthon nélkül ma-
radnak. A két család tagjai vegyes
érzelmeikkel fogadják a helyzetet, a
halk szavú Edward (Hugh Grant) és
Elinor között szerelem szövődik, míg a
szenvedélyes Marianne Willoughby-
val (Greg Wise) keveredik szenvedé-
lyes viszonyba. A film végére a nővé-



rek megtalálják a lényükben rejlő sa-
jatos ellentétek egyensúlyát, s a XIX.
századi történet véget ér. A moziból
távozó néző pedig elégedetten
konstatálja, hogy megnézett egy
igazán romantikus, de nem túlzottan
"csepegős" filmet.

Az Értelem és érzelem forgató-
könyvéért Emma Thompson Oscar-
díjat kapott. Igaz három évig dolgo-
zott rajta, de úgy látszik megérte.

Ehavi kérdések:

1. Sorolj fel három, John Woo rendezésében készült filmet!
2. Melyik két kategóriában jelölték idén Oscar-díjra Emma Thompson?
3. Milyen filmekhez komponált még Hans Zimmer? Sorolj fel legalább négyet!

Hírek

Project Walker

Március 14 és 20 között, a világ legnagyobb kiállításai között számon tartott hannoveri CeBIT-en, az Amiga Technologies új Amiga modellt mutatott be a nagyközönségnek. Az AT az új modellel szeretné kiterjeszteni az Amiga gépek piacát a „haladó” házi felhasználók és a félprofesszionális kategória felé. A modularitás, a futurisztikus design és a modularitás az új modell főbb ismérvei. (Ez a modell lesz végül is a korábban A1200+, ill. A1300 néven emlegetett gép...)

A legelső szembetűnő dolog az teljesen „designos” forma, mint ahogy néhány véleményben megjelent: a „por-szívó” kinézet. Az AT véleménye szerint a forma lehetővé teszi, hogy az emberek büszkén az asztalukra helyezték a Walkert és ne rejtse az asztal alá. Azok számára, akik nem képesek a formával megbarátkozni (valószínűleg) az alaplap külön is megvásárolható lesz.

A formatervezett ház azonban csak némileg megújult belsőt takar, a főbb építőelemek még nem változtak, csak a némileg átalakultak. A berendezés szíve egy 40 MHz-es 68EC030, mely felületszerelve helyezkedik el az alaplapon. Az FPU számára várhatóan foglalat lesz, de a képen is látható alaplapon csak foglalat helye látható. A valós idejű óra alaptartozék lesz a gépben.

A memóriabővítést szolgálja a két SIMM foglalat, melyek segítségével 128 MB-ig bővíthető a FAST RAM (más információk szerint csak 96 MB-ig). Gyárilag

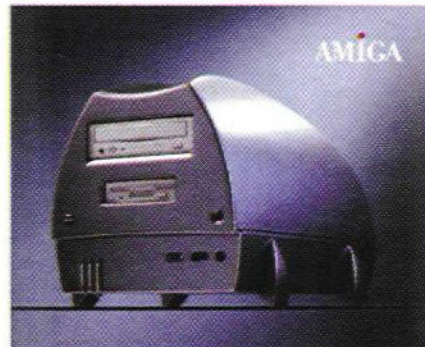
4 MB FAST RAM-ot terveznek, és 1 MB lesz a CHIP RAM mérete (igaz ez utóbbinál szinte mindenki értetlenül állt, hogy miért nem 2 MB méretű). Az új méretű és alakú alaplap megfelel a PC-s világban „LPX”-nek nevezett PC-s alaplap méretnek, és a rögzítést szolgáló furatok is a megfelelő helyre kerültek. Ennek révén a továbbiakban viszonylag egyszerűvé válik a megszokott PC-s házakba történő esetleges átépítés.

Az alaplapon egy új, eddig még nem ismert bővítősávval (mely két darabból áll) is találkozhatunk, mely lehetővé teszi (további panel segítségével) CPU / Zorro / PCI és Video bővítősávba illeszkedő kártyák használatát. Az alaplapba illeszkedő ún. *daughter board* változatos típusú bővítősávokat tartalmazhat, melyek számától függhet a gép dobozának függőleges méretét meghatározó (a képen nem szereplő) elem magassága. A ház e középső eleme révén akár torony kivitelű is lehet a gép.

Az alaplap új eleme a SuperIO chip, mely újdonsága az enhanced parallel port (EPP), mely a PC-s világban már szabványnak számít. Ennek legnagyobb előnye a gyorsaság, mivel az Amiga párhuzamos portja eddig is kétirányú volt. A nagyobb sebességet az új printer.device is igényli, mely végre lehetővé teszi a 24 bites színes nyomtatást. Az új IC FIFO-s soros portot is rejt, MIDI interface-t támogat. A hard diskek és a CD-ROM EIDE vezérlőt kap, míg a floppy interface lehetővé teszi PC-s HD-s drive-ok használatát. Ezzel felesleges-

sé válnak a korábbi félsebességű (és drága) típusok, azonban a kompatibilitás kérdése (főleg a játékok esetében) ismét probléma lehet.

A gép házának felső részében kapott hely a floppy meghajtó és a négy-szeres sebességű CD-ROM meghajtó. Ezek és a korábban már említett új hardware elemek támogatását a géppel együtt szállított 3.2-es AmigaOS látja el. A 3.2-es (V43) KickStart is átlépi az 512 kB-os méretet, az új változat már 1 MB-os lesz. A 3.2-es rendszer hibajavításai közé tartozik, hogy megszűnik a hard diskek 2 GB-os korlátja (melynél a lemezkapacitás negatívba vált át).

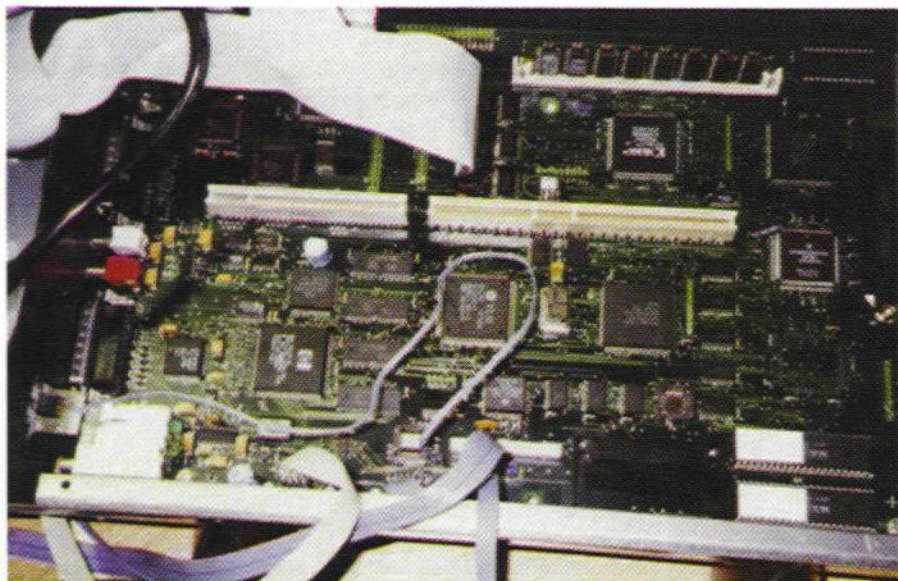


A gép elején található az egér és a joystick, továbbá az A4000-ben megismert mini-DIN billentyűzet csatlakozó. Bár a prototípus tartalmazott PCMCIA csatlót is, a hírek szerint a végleges változatban nem lesz beépítve.

Az új modell várhatóan a nyár végére kerül az üzletbe, nagyjából a CeBIT Home kiállítással egy időben. A modell árát még nem hozták nyilvánosságra arra hivatkozva, hogy az egyes összetevők (pl. CD-ROM, RAM stb.) árai addig még jelentősen változhatnak. De várhatóan több lesz mint 1000 dollár.

Bár mindenki Walker néven emlegeti az új modellt, ez még nem a végleges neve az új Amigának. A CU Amiga angol magazinnal meghirdettek egy közös pályázatot a gép nevére. A leveleket a walker-compo@cu-amiga.demon.co.uk címre várják és az első helyezett egy Amiga Surf, a második helyezett egy Amiga Magic Pack-kel lesz gazdagabb.

AMIGA Technologies
Berliner Ring 89
D-64625 Bensheim
Tel +49 6252 709 195
Fax +49 6252 709 520



Maxon PLP

NYÁK tervezés Amigán

Az elektronikával valamilyen szinten foglalkozók, még ha csak hobby szinten is, nagy valószínűséggel számítógépet is használnak. Mivel az Amigások általában meglehetősen kreatív teremtmények, velük szintén előfordulhat a két műfaj iránti együttes érdeklődés. Az elektronikus készülékek építésénél az egyik legnagyobb gondot a nyomtatott áramkörti lapok manuális elkészítése jelenti. Az áramkörti panel megtervezését a számítógép, a rajzolat felvitelét pedig a fotóeljárás jelentősen leegyszerűsíti. Egy egyszerűbb, ám amatőr feladatok elvégzésére alkalmas program a Newio, melynek rendkívüli előnye, hogy egy 512 kB-os A500-on is kifogástalanul működik. Kétoldalas panelek tervezhetőek

Ez a program már profi igényeket is kielégít.

Kezelés

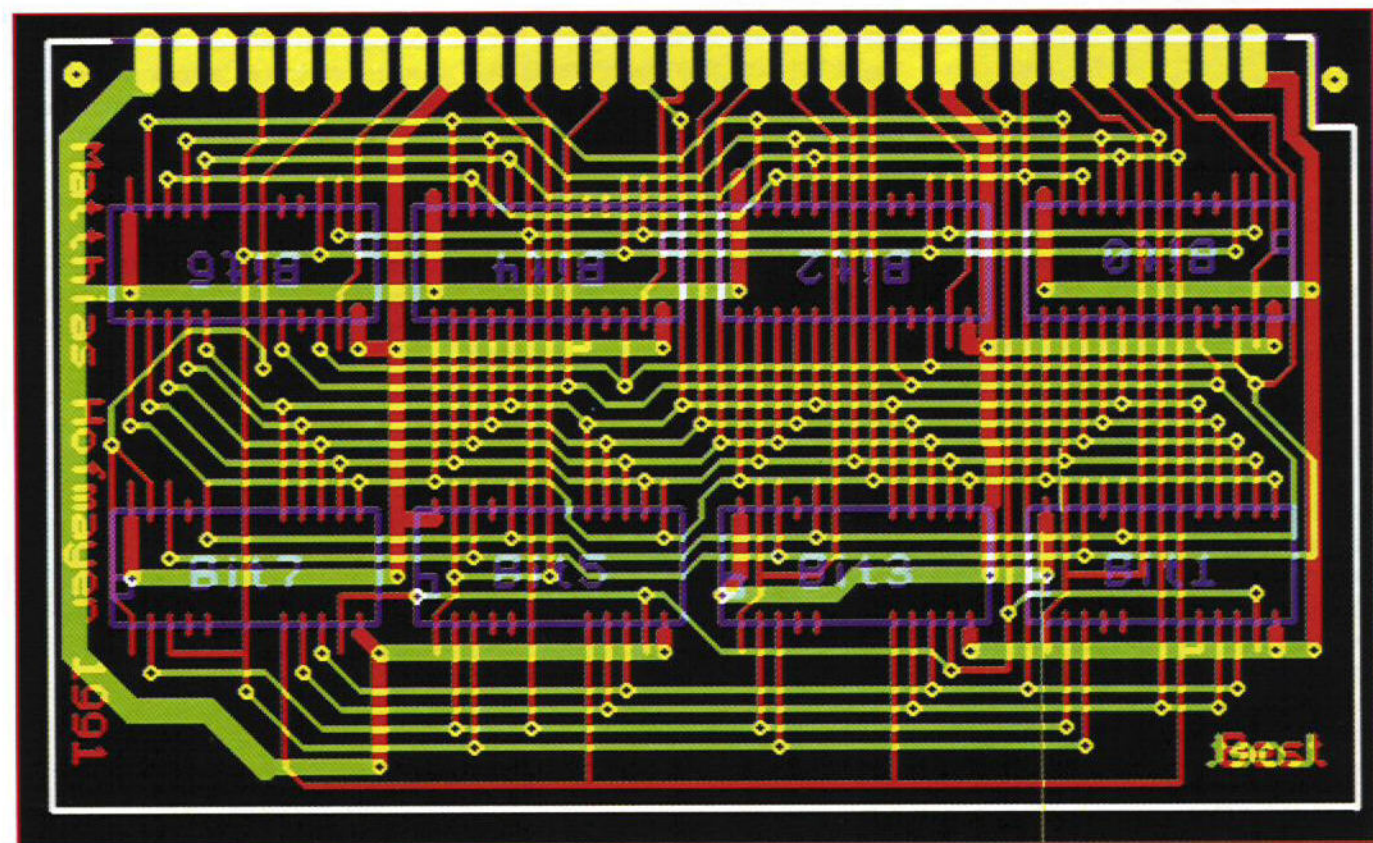
A program kezelése meglehetősen eltér a hajdan volt Commodore által definiált style-guide-tól. Elsődleges kezelőeszköz természetesen az egér, amellyel a hajsálkeresztet pozícionálhatjuk. Az egyes funkciókat azonban nem menükben vagy tool box-okban találjuk. A 10 funkcióbillentyű szolgál a műveletek meghatározására. A hierarchikusan felépített 'menü'-ben egyre lejjebb haladunk a funkcióbillentyűkkel, majd az ESC-vel visszafelé. Némi gyakorlás után belátjuk, hogy meglehetősen gyorsan használható így a program, kihasználva mindkét kezünket. Emellett a Help megnyomására mégis ka-

gyobb funkcionális egységeket külön tárgyaljuk, a név mellett azt a funkcióbillentyű sorozatot feltüntetve, amivel elérhetjük.

Az editor (F1)

Az alkatrészek elhelyezését, az összekötéseket, a feliratokat helyezhetjük el, az első négy funkcióval. Innen léphetünk a szerkesztő funkcióhoz és az automatikus huzalozóhoz tovább.

Egy szinte mindenhol megtalálható funkció a Raster (F9). Segítségével a pontháló kapcsolható ki/be, valamint a raszter pontok távolsága állítható. A Delta (F5) beállítja a hajsálkereszt léptékét, a megjelenített raszter felbontásánál nagyobbra is. A Raster (F4) raszter távolságra állítja a léptékét, míg a Zentr (F3) a leg-



bővíthető alkatrészkönyvtára és az automatikus huzalozó segítségével. Különálló programban kapott helyet a nyomtatási funkció.

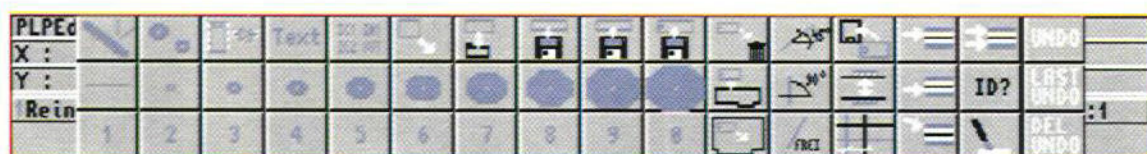
A másik program amellyel bővebben foglalkozunk, a Maxon PLP.

punk egy tool box-ot, ám az egyes kapcsolókat csak a funkció hierarchia megfelelő szintjén használhatjuk. A maximális összezavarás érdekében pedig néhol még gadget-ek is feltűnnek. A továbbiakban a na-

közelebbi raszter pontra állítja a hajsálkeresztet.

A vezető fólia (F1-F1)

Beállítható a vastagság, valamint a vezetési irány (90°/45°/sz-



bad). Minden vezető sáv külön elnevezhető. A hajszaíkeresztel egy ilyen vezetőn állva láthatjuk a nevét. Az így elhelyezett vezetőkhöz a huzalozó nem nyúl. Viszont alkalmas kézi tervezéshez, kész nyak másolására.

Forrasztószem (F1-F2)

Külön megadható a magasság, szélesség. A furat átmérője is változik ezzel, de külön nem állítható. A forrszem formája lehet szögletes, vagy lekerített (Form-F4).

Alkatrész (F1-F3)

Alkatrészeket vagy az alap könyvtárból vehetünk elő, vagy az általunk tervezettől tölthetjük be. Egyetlen alkatrészkönyvtár 10 elemet tartalmazhat. Forrszemük mérete és állásuk változtatható. Minden alkatrésznek meg kell adjuk az egyedi azonosítóját Kennung (F6) pl.: R6, IC4, C12. A sorszámozást automatikusan is elvégzi. Amelyik alkatrész nem kap ilyet, azt nem adhatjuk meg huzalozónak.

Szöveg (F1-F4)

A panel mindkét oldalára helyezhetünk el feliratokat, melyek mérete, vastagsága és állása meghatározható.

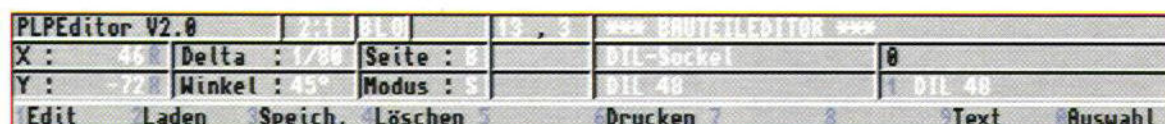
A már említett Raster funkciók mellett van még két dolog, ami végigkíséri a rajzolási, alkatrész elhelyezési munkát. Az első a Modus (F7), amellyel a rajzolás módja határozható meg: Setzen (F1) - rajzolás Löschen (F2) - törlés Ankn. (F3) - hajlítás Versch. (F4) - áthelyezés Modif. (F5) - módosítás Az Ankn. csak vezető sávra alkalmazható. Segítségével gumiszalagként változtathatjuk meg a vezető útvonalát. A Modif. a megváltoztatott beállításokat, mint a vonalvastagságot, forrszem méretet érvényesíti a kiválasztott elemen. Mind az öt

mód kiválasztható az egér jobb gombjával sorban léptetve is.

A másik közös pont a Seite (F8), amellyel a rajzolás síkja határozható meg:

- Löts. (F1) - forrasztási oldal
- Bests. (F2) - alkatrész oldal
- Obers. (F3) - felső oldal
- Unters. (F4) - alsó oldal

mindent, ahol abbahagytuk. Az alkatrészek a tokozás körvonalából, amit a felső (Obers.) oldalra rajzolhatunk, valamint forrasztószemekből állnak. A kivezetések mind elnevezhetők, így pl. egy IC-nél bevezethető egy konkrét típus is a lábak megnevezésével. Így elkészítve tartalmazza a program a 74xx sorozat tagjait. Az új alkatrész bejegyzésnek egy csoportnevet kell adjunk, majd egy



Ez utóbbi kettő elsősorban az alkatrészek körvonalához és a feliratokhoz.

Layerx (F5) - egy másik réteg (0-9)

Rand (F6) - a panel körvonala

Anzeige (F8) - mivel három színrel jeleníthetjük meg a panelt, egyszerre nem láthatunk minden tervezhető síkot, ami persze zavaró is lenne. Itt határozhatjuk meg, melyik sík legyen a vörös, zöld és a kékkel ábrázolva.

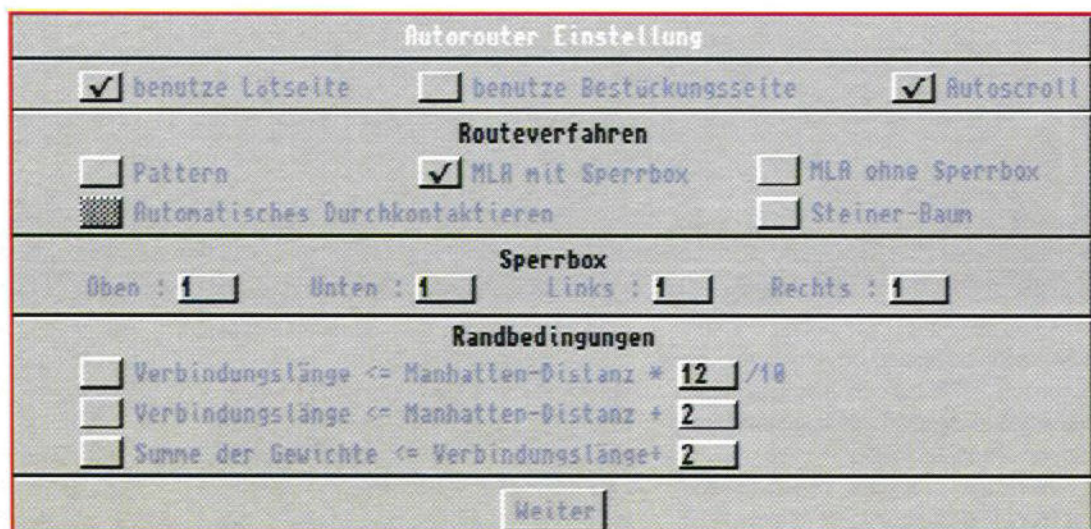
Alkatrész tervezés (F8)

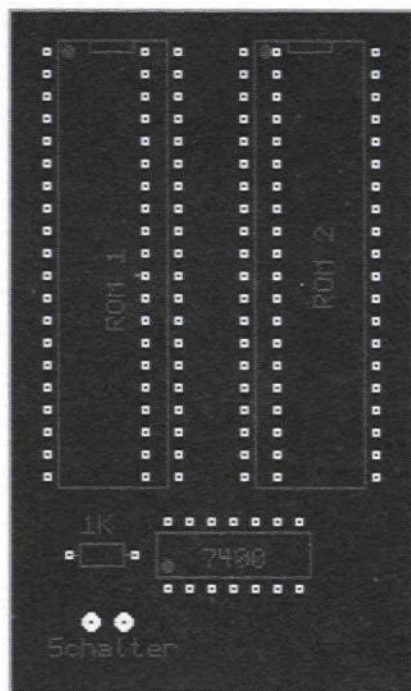
A pontos és áttekinthető panelterv megköveteli, hogy a felhasznált alkatrészek furatainak elhelyezése megegyezzen a valósággal. Ehhez az alkatrészek mérethű tervére van szükség. Amennyiben ez nem található meg az alap készletben, bővítenünk kell az alkatrész könyvtárat. Ez egy független modulja a programnak. A panel tervezésekor bármikor

elemnevet. Elmentésre egy egész csoport kerül, amely 10 alkatrészt tartalmaz. Az elemeket csak a billentyűzetről válthatjuk, angol billentyűzet esetén a +,-; német esetén a ß és az ékezet billentyűkkel. Az elem számát a képernyő felső részének jobb alsó mezőjében láthatjuk. Az alkalmazott forrasztószemek mérete fontos, ugyanis az itt megrajzolt forrszem méretek lesznek a maximumok, amit a panelra illesztéskor kiválaszthatunk.

Az automatikus huzalozó (F1-F8)

Az Edit (F1) funkcióban légvonalas összeköttetéseket létesíthetünk alkatrészlábak között. A keresztezések itt nem jelentenek gondot. Az így kialakított huzalozási hálózat külön is elmenthető, tölthető. Valamint ellenőrzés céljából kinyomtatható (DruckenF6). A kinyomtatott listán az alkatrészek megnevezése (kennung), a láb megnevezése, valamint a vele





összekötött alkatrész és lábának meghatározása szerepel. Az Anzeige (F5) itt is a megjelenítésre vonatkozik. Csak a legfontosabbak:

- Alles (F1) - minden összeköttetés
- Gew.&V (F3) - a megadott hálóból megvalósult összeköttetések
- Gew.&NV (F4) - a megadott, de nem megvalósult összeköttetések

Az Extras (F7)-ben kapott helyet az automatikus huzalozó, amely három részből áll. Mindháromhoz tartozik egy beállítási lehetőségeket tartalmazó funkció. A Routen (F2) beállításában (F1) megadhatóak az összeköttetések meghúzásának feltételei (Randbedingungen), az útvonalkeresésnél használt mezők mérete (Sperrbox), a tervező algoritmus

vezést akarjuk engedélyezni, akkor kapcsoljuk be a bestückungseite kapcsolót is. Míg a Testen (F4) az összeköttetések ellenőrző, az Optim. (F6) az általunk megadott összeköttetések egyszerűsíti oly módon, hogy csökkenti azok hosszát, elágazásait.

A tervező algoritmus nem tökéletes, már csak azért sem, mert az alkatrészek elrendezésével nem foglalkozik. Amennyiben nem sikerül eredményt elérnie, gondoljuk át az alkatrészek helyzetét, forgassuk kedvezőbb irányba, illetve lehetőség szerint még egy IC-n belül is felcserélhetünk azonos logikai kapukat, műveleti erősítőket, stb.

A fólia elkészítése

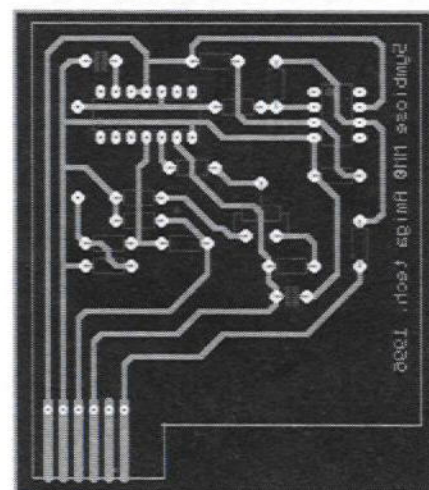
A nyomtatást végző program teljesen különálló, jól konfigurálható. Néhány konfiguráció gyárilag el van készítve, amelyek külön ikonról indíthatók:

- PLP_Prefsdrucker - a preferenciákban beállított nyomtató
- PLP_Plot - plotter, illetve HP lézernyomtató plotter módban
- PLP_Postscript - no comment.

Akinek nincs lehetősége tintasugaras vagy lézer minőségű nyomtatásra, az itt meg van löve. De azért, hogy minél többen büszkén mutogathassanak 'berezzelt' panelokat 'az Amigámmal terveztem!' büszke felkiáltással, a Maxon PLP-vel tervezett cuccokat egy lemezen részemre elküldve, visszaküldöm a fotózásra alkalmas filmet. Csak igyekezzetek, mi-

Végül pedig néhány billentyűzet short-cut:

- TAB rászter háló ki/be
- q,w a piros szín fényereje
- a,s u.a. zöldben
- y,x a kékkel lásd feljebb
- c koordináták nullázása, relatív távolsághoz
- u undo
- e vezető hajlásszög (45°/90°/frei°)
- o nyomtatás
- ü alkatrész töltése
- d hajszálkereszt lépték
- h lace/nem lace
- ö nyák töltés
- á nyák mentés

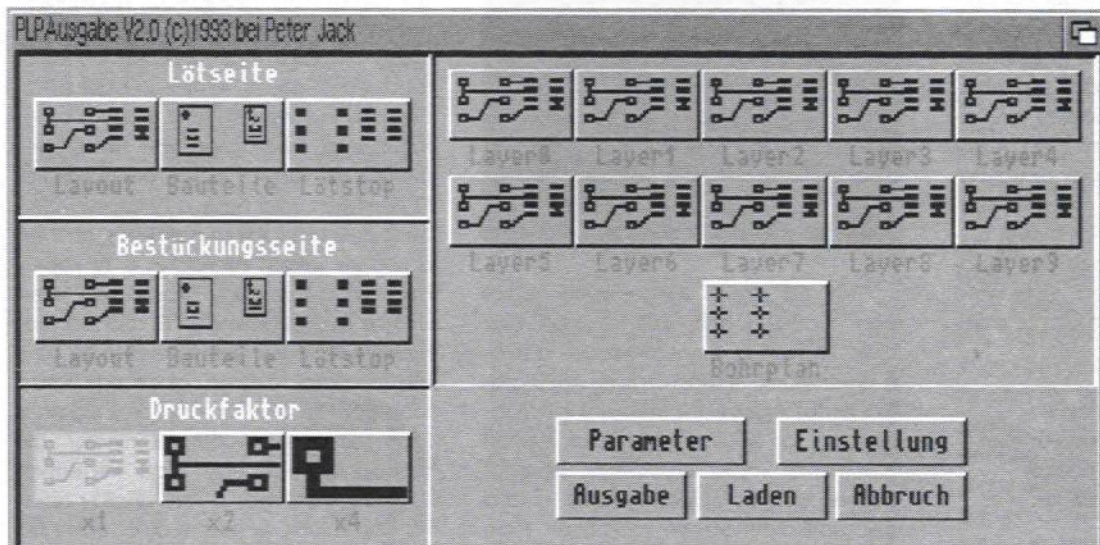


v mértékegység váltás\alkatrész csoport kiválasztás

Numerikus bill:

- alkatrész editor
- 4 alkatrész oldal
- 5 forr. oldal
- 6 felső oldal
- 2 szöveg
- 3 összeköttetések
- 0 szerkesztés

Mindezen információk nem törekedtek teljességre, mindazonáltal reményeim szerint tartalmazzák az amatőr felhasználáshoz szükséges ismereteket. Észrevételeket és nyomtatandó terveket bátran küldjete!



(Routeverfahren), valamint a tervezésre használt síkok. Ha a kétoldalas ter-

előtt magamhoz térek és letagadom ajánlatomat.

Lázi

Assembly

PROGRAMOZÁS

Sziasztok!

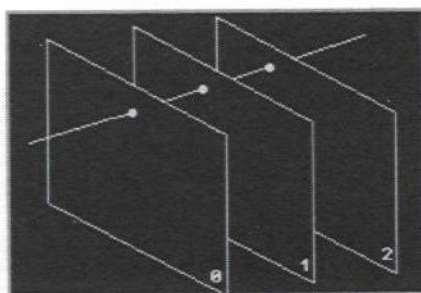
Először is egy korrekció. A múlt hónapban leközölt cikk volt a harmadik megjelent cikkem. Valami összekeveredhetett viszont itt a gépen a szerkesztőségben, mert valójában az a cikk a negyedik kellett volna legyen a sorozatban. Ez azt jelenti, hogy egy kimaradt. Biztosan talált is mindenki erre utaló jeleket a szövegben. A bakiért bocs, most itt van a kimaradt harmadik cikk. Így tehát ez az első része a múltkorinak.

Most egy elég nagy témához érkezünk és némileg gondban is vagyok, hogy hol is kezdjem. Ez a téma az Amiga grafika. Kezdjük talán a színekkel! Az egyes színek ún. RGB (Red, Green, Blue) összetevőkből állnak. Minden szín előállítható ugyanis a vörös, a zöld és a kék szín megfelelő arányban történő összekeverésével. Az A500-nál mindegyik komponens 16 különböző intenzitással rendelkezik, a kívánt szín pedig lényegében az összetevők arányának megadásával definiálható. Nem túl bonyolult kombinatorikai módszerrel kiszámolható, hogy $16 \times 16 \times 16 = 4096$ a lehetséges kombinációk száma, azaz 4096 különböző szín adható meg. Az 1200-nél már feltuningolták némileg a grafikai paramétereket, ott az egyes összetevőknek 256 különböző intenzitása lehet, így a színek száma $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ lehet. Ezekből a színekből válogathatjuk össze a palettát. A paletta tartalmazza (legalábbis az esetek többségében) azokat a színeket, melyek egyszerre vannak jelen a képernyőn. A paletta nagyságát, azaz azt, hogy egyszerre hány színt használhatunk, az éppen aktuálisan bekapcsolt grafikus mód határozza meg. A palettát úgy adhatod meg, hogy az úgynevezett COLORx regiszterek értékét meghatározod. Ezek a \$dff180-as címtől kezdődnek és 32 db van belőlük. Mindegyikbe word-öt kell letölteni. Ez a word írja le az általad kiválasztott színt az alábbi módon:

12-15 bit: nem használt, értékük
0-11 bit: a vörös komponens értéke
4-7 bit: a zöld komponens értéke
0-3 bit: a kék komponens értéke

Ezek a regiszterek csak írhatók, olvasásuk (nem minden esetben ugyan) a rendszer lefagyásához vezethet, úgy-

hogy ha szükséged van a színekre, akkor a RAM-ban valahol másolatot kell róla tartanod. A 0. színregiszter (COLOR0) a háttérszínt határozza meg. Az Amiga hardware-e úgynevezett bittérképes (vagy bitmap) rendszerrel dolgozik. Tegyük fel, hogy 8 színt szeretnénk egy időben a képernyőn használni. A 8 a 2 harmadik hatványa, tehát 3 biten egyértelműen tudunk hivatkozni arra, hogy a pixel kijelzéséhez hányadik színregiszterben levő színt használja fel a hardware. Egy 320×256 -os képernyőn összesen $320 \times 256 = 81920$ pixel van. Esetünkben minden pixelhez 3 bit kell tartozzon. Hogy történik mindez? Itt lépnek be a bitmap-ek. Most 3 db bitmapünk lesz, mindegyik 81920 bitet (=10240 byte) tartalmaz. Képzeljük el ezeket a bitmapeket úgy, mintha kártyalapok lennének. Helyezzük ezeket egymás mögé! A képernyő valamely pontjának színét úgy kapjuk meg, hogy ezen a helyen egy a lapokra merőleges egyenessel átdöfjük azokat és a dőféspontokban talált biteket gondolatban felfűzzük. Így kapunk egy bitsorozatot, ami egy bináris számnak felel meg. Ez a szám hivatkozik a megfelelő színregiszterre. A bitmapek meg vannak számozva: 0., 1., 2., stb... Ez azt jelenti, hogy a 0. bitmap adja az előbb felfűzött bitsor 0. bitjét, az 1. az 1. bitet, stb. Ennek megértésében segít az ábra:



Ha ezt sikerül megértened, akkor máris tudod, hogyan kell felépíteni egy színes képernyőt. Innentől kezdve szétválik ismertetőnk, itt most csak az A500 grafikai képességeivel foglalkozunk a továbbiakban, az AGA chipset által nyújtott bővítéseket majd valamelyik későbbi cikkben írom le. Minden további tehát a régi grafikai rendszerre vonatkozik. Nem kell persze megijedniük azoknak sem, akiknek 1200-uk van, hiszen a grafikai képességek lefelé kompatibilisek, tehát

az 1200-t is nyugodtan elkezdheted programozni az itt leírt módszerekkel, minden működni fog. Az A500-as maximum 6 bitmap használatára ad lehetőséget.

Szót kell még ejtenünk a felbontásokról. Alapvetően két felbontás létezik mind vízszintes, mind függőleges irányban: ún. kislebontás és egy dupla akkora ún. nagyfelbontás. Ha a kép vízszintesen nagyfelbontású, akkor hires (high resolution) képről beszélünk, egyébként a képet loresnek (low resolution) mondjuk. Ha függőlegesen nagyfelbontású, akkor interlace, egyébként noninterlace képernyőnek hívjuk. Ha egy alap méretű kislebontású képernyőt veszünk, akkor azon egy sorban 320 pixel van, és 256 ilyen sorból áll. Ha ez a képernyő hires, akkor vízszintesen 640 pixel van minden sorban. Amennyiben interlace a kép, akkor 512 sor található rajta. A legjobb elérhető felbontás tehát a hires interlace (640×512) kép. Vannak bizonyos megkötések arra vonatkozóan, hogy melyik felbontásban hány bitmap használható maximálisan. Ez viszonylag egyszerű: ha a kép hires, akkor maximum 4 bitmap használható.

Néhányatoknak már biztosan feltűnt, hogy miért jövök azzal, hogy egy "alap képernyőn"... C64-en időnként roppant idegesítő volt, hogy a képet egy keretváz vette körbe. Ötletes programozók viszont a hardware hibáit kihasználva sok-sok óra kínlás után trükkökön keresztül el tudták érni, hogy legyen joguk rajzolni a keretre is. Az Amiga ezzel szemben úgy lett megtervezve, hogy a programozónak lehetősége van tetszőleges méretű ún. display ablak definiálására. Ez nem más, mint hogy a TV képernyőjén belül definiáljuk azt az ablakot is, amiben a képünk látszik. Általában a TV képernyő szélein torzul egy kicsit a kép, ezért szoktak keretet használni. Ez azonban korántsem kötelező. Természetesen ha nő a display ablak mérete, akkor egy sorba több pont fér és a látható sorok száma is több lesz. Ezért voltam kénytelen azt mondani, hogy egy alap képernyőt vegyünk. Általában 3 féle display ablakot használunk. Az első az alap, ebbe kislebontás esetén 320×256 pixel fér bele. A másik az ún. standard képernyő, ebben 352×283 pont fér el, az utolsó pedig

a legnagyobb, 368x290-es méretével. Természetesen nem szükséges ezeket használni, tetszőleges méretű és elhelyezkedésű ablak definiálható a megfelelő regiszterek felprogramozásával. El kell azonban keserítselek benneteket: ezzel fogtok a legtöbbet szívni, ha egyedi utakra akartok lépni. Hogy miért, azt rögtön megértitek, mihelyt elmagyarázom a regisztereket.

Szóval, a display window definíciója látszólag igen egyszerű: meg kell adnunk az ablak bal felső, valamint jobb alsó sarkának koordinátáit. Ez a DIWSTRT (\$dff08e) valamint DIWSTOP (\$dff090) regiszterek beállításával történik. A DIWSTRT vezérli az ablak kezdőpontját, magába foglalja a kezdőpozíció vízszintes és függőleges koordinátáit is. A legtöbb TV középső, torzításmentes része kezdőpontjának vízszintes pozíciója \$81, függőleges pozíciója \$2c. Megjegyzendő már itt, hogy a display window koordinátái függetlenek a felbontástól, hiszen ezek a TV képernyőjének koordinátái, annak felbontása pedig adott. Ezek a koordináták mindig kifeléből indulnak megfelelő pixel-méreteket jelölnek. A regiszter 8-15. bitjei a függőleges, a 0-7. bitek a vízszintes pozíciót adják meg. A DIWSTOP értelem szerűen az ablak bal alsó sarkának koordinátáit tartalmazza, a bitkiosztás ugyanez. Csakhogy! Hány bit van fenntartva pl. a függőleges pozíciónak? 8 bit. 8 biten viszont csak 0-255 közé eső számot ábrázolhatunk. Mi az alap DIWSTRT vízszintes része? \$81. Akkor mit kell írni a DIWSTOP-ba? \$81=129, 129+320=449. Hogy írjuk ezt be 8 bitbe? Mivel ez nyilván nem lehetséges, a hardware másképpen értelmezi a DIWSTOP-ba beírt értékeket egy picit. Nos, a vízszintes részt úgy nézi a hardware, hogy az ott lévő számhoz hozzáad 256-ot. Esetünkben tehát 449=\$1c1 helyett csak \$c1-et kell ide beírni. A függőleges pozíciót is speciálisan értelmezi a hardware. Ha az itt lévő szám \$80-nál nagyobb (de persze \$ff lehet max.) akkor maga a beírt érték érvényes. Ha viszont \$80-nál kisebb, akkor ehhez is hozzáad \$100-t. Függőleges kezdőpozíciónk \$2c volt. 256 soros display ablakot akarunk definiálni, \$2c=44, 44+256=300, 300=\$12c, tehát ebben az esetben \$2c-t kell beírni. Ha azonban mondjuk csak 200 soros ablakot akarunk, akkor csak \$f4-et kell írni, hisz \$2c+\$c8=\$f4. No, remélem ez világos, mert most jön a java! Eljött az ideje, hogy ismét előhúzzuk a bitmápeket és továbblépjünk velük. A grafika kijelzése DMA-n keresztül történik. A DMA feladata, hogy kiemelje a chipramból a soron következő adatot és bemozgassa ezt a BPLxDAT regiszterekbe. Amint odaért az adat, azt a képkijelző hardware értelmezi és megjeleníti a képernyőn. A bit-

mápek kiértékelése párhuzamosan folyik. A soron következő adat az lesz, amire az ún. BPLxPT regiszterpárok mutatnak. Azért írtam regiszterpárokat, mert ezek is, csakúgy mint a COPxLC regiszterek, párokból állnak. Ha ilyen regiszterpár van, a BPL1PT, ..., BPL6PT. Ezek címei a következők:

```
BPLxPTH
x=1 $dff0e0, y=1 $dff0e2
BPLxPTL
x=2 $dff0e4, y=2 $dff0e6
x=3 $dff0e8, y=3 $dff0ea
x=4 $dff0ec, y=4 $dff0ee
x=5 $dff0f0, y=5 $dff0f2
x=6 $dff0f4, y=6 $dff0f6
```

A BPL1PT által kijelölt adat a BPL1DAT-ba kerül, és így tovább. Miután az adatot átmozgatta a DMA, a BPLxPT regiszterpár már a következő adatra mutat. Fent volt szó 0., 1., stb. bitmapról. Az lesz a 0. bitmap, amelyen a BPL1PT halad végig, az lesz az 1. amivel a BPL2PT foglalkozik, stb. Most már akkor érthető, hogy melyik bitmapból jönnek a 0. bitek, melyekből az 1. bitek, stb. Nyilván annyi DMA csatorna lesz aktív, ahány bitmapet engedélyezel (ennek mikéntjével is fogunk majd foglalkozni). Most már ismered a dolog mechanizmusát, már csak egy apró lépés hiányzik. Nevezetesen az, hogy ha grafikus képernyőt kezel a programod, akkor annak muszáj csinálnia egy olyan copperlistát, ami minimum annyit csinál, hogy a BPLxPT regiszterekbe beírja a megfelelő bitmápek memóriabeli kezdőcímét. Mi fog ekkor történni? Függőleges visszafutáskor elindul a copperlista, ennek eredményeképpen a BPLxPT mutatók sorra a megfelelő bitmápek kezdőcímeire mutatnak. Ezután a DMA beindul, és ezekről a címekről folyamatosan veszi ki az adatokat, de közben a BPLxPT mutatókat átírja, hisz ezeket használja a következő adat megtalálásához. Végül a képkijelzés, ekkor már a BPLxPT mutatók mind-mind a bitmápek végére mutatnak. A visszafutáskor viszont a Copper újra ráállítja őket a bitmápek elejére, így a következő kijelzéskor is a te képed kerül fel a TV-re. Ezzel biztosítod tehát, hogy az általad definiált képet jelezze ki a hardware és ne más zagyvaságot. Szóval ott tartottunk, hogy definiáltuk a display window-t. A képkijelző DMA akkor indul be, amikor a kijelzés eléri azt a sort, amelyre te az ablakod kezdetét definiáltad, és mihelyt eléri az ablak végét, a DMA-k ismét leállnak, hisz már kirajzolódt az amit te akartál. Ez gondolom világos. Most koncentráljunk egy sorra, és ebben nézzük kicsit meg a DMA működését. Ha a DMA pihen, akkor a BLTxDAT regiszterekbe nem kerül adat, ilyenkor a hardware a háttérszint, azaz a COLOR0-ban definiált szint fogja kijelezni. A DMA-

nak tehát akkor kell beindulni, amikor eléri a display ablak bal határát, és akkor kell leállni, amikor az ablak jobb széléhez ér. Mivel azonban a gépeknek is szükségük van időre a műveletekhez (ugye kicsi az epsilon, de pozitív!) ezért a vízszintes viselkedését a DMA-nak nekünk kell megmondani, mégpedig úgy, hogy továbbbi két regisztert, a DDFSTRT-ot (\$dff092) és a DDFSTOP-ot (\$dff094) meg kell határoznunk. Ezen regiszterek értékei számíthatók a vízszintes DIWSTRT és DIWSTOP pozíciókból, hiszen az ablak határai nagyon is számítanak abban, hogy mikor induljon be a DMA. Ha lores felbontást használunk, akkor a képlet a DDFSTRT-re (vp/2-8.5), hires kép esetén (vp/2-4.5), ahol vp a DIWSTRT-ben definiált vízszintes érték. Miután megvan a DDFSTRT, abból a DDFSTOP szintén számítható: DDFSTRT+(8*(ksz/16-1)) lores képnél, DDFSTRT+(4*(ksz/16-1)) hires képnél, ahol ksz a display ablak szélessége pixelben. Azt, hogy hogy jönnek ki ezek a képletek, most hanyagoljuk. Akit érdekel, a Mapping The Amiga c. doksi 8768. sorától találja a magyarázatot. A vicc viszont az, hogy másik két doksi-ban is megnéztem a képleteket, és mégcsak véletlenül sem egyeztek meg. Ennél nagyobb vicc már csak az volt, hogy ráadásul egyik sem működött... Ennyit az egyedi display ablakok kreálásáról. Azt fogjuk ezért csinálni, hogy a következő számba beírok egy táblázatot, ami néhány tipikus felbontás és ablakméretre ad meg regiszterértékeket. Sajnos ennyi fért bele ebbe a mostani számba. Ez kb. a téma lényegi ismertetésének a fele volt.

Hogy ne hagyjalak mégis csak így itt titeket, sejtve azt, hogy mi lehet az a kis gondolat, ami valószínűleg legtöbbetek fejében most "hiányzó láncszem" néven motoszkál, elárulom, hogy a felbontásokat, a bitmápek számát természetesen vezérlőregiszterekkel lehet megadni. Három darab van belőlük, név szerint BPLCON0, BPLCON1 és BPLCON2. Akinek van doksija, az máris előhúzhatja és meglesheti a bitkiosztásokat. Ha pedig esetleg még egyesek odáig fajulnának, hogy próbálgatni akarnak, akkor még annyit, hogy a vezérlőregisztereket, a színregisztereket elég egyszer feltölteni. Ezek frissítését nem kell a copperlistába írni, oda csak a BPLxPT feltöltéseket kell rakni, de azokat aztán tényleg kell!!!! Ja, és nem árt, ha használjátok a múltkor ki startup rutint, valamint ha az új copperlista letöltése megelőzi a vezérlőregiszterek átírását, és 320x256-os képpel próbálkoztok. Arra legalább jók a képletek. Na legyetek jók!

Iron Hawk of BioHazard

email: iron_hawk@ludens.elte.hu

AMOS THE CREATOR

Amos extension #3

Egyre közeledünk az Amos Extension berhelőkhöz szóló utolsó cikkünkhöz. Ezen alkalommal egy készülő ext. demóját helyeztük el a lemezmellékletben. A Dbase_EX.s a forráslista, a Dbase_EX pedig a lefordított extension. Ezt kell beírni az Editor ext. listájába, a 21. sorszámmal. Ezekről a rutinokról a 95/10-11. számban már olvashattatok, de akkor Amos forrásként. Ugyanazok a rutinok kerültek most átültetésre assembly-re.

A mellékelt ext. a következő utasításokat tartalmazza:

=Db Address - visszaadja az ext. adatazonójának kezdőcímét; =Db Sel - visszaadja az aktuális munkaterület számát; Db Use filename\$ - egy Dbase adatállományt nyit meg használatra; Db Close - lezárja az aktuális munkaterületen lévő adatállományt; =Db Flen (n) - visszaadja az n. adatmező hosszát; =Db Fieldno - a mezők számát adja vissza;

Az előző két cikk összegzése képpen, a forráslistában példákat találhatok valamennyi tárgyalt esetre. Amennyiben ki is akarjátok próbálni, akkor szükség lesz egy Dbase adatfájlra, ami egy korábbi lemezmellékletre is felkerült. Persze megfelel egy PC-s file is, vagy a Superbase is képes ilyen előállítani.

Vessünk egy pillantást a hibarutinokra:

A rutinok a következőképpen állnak le egy hibaüzenettel

Rbxx L_hibacimke

A hibacimké alatt a d0-ba kerül a hiba kódja, majd a hibarutin következik. Ebből kétféle is van. Az egyik, a saját új hibaüzenetünket hozza létre, pl.:

* Custom Error Messages

L_Notused equ 17

L17

moveq #2,d0

Rbra L_Custom

Ez a kettes hibaüzenet az L_Custom rutinban van megadva:

```
L_Custom      equ      23
L23lea      ErrMess(pc),a0
      moveq      #0,d1      * Can be trapped
      moveq      #ExtNb,d2   * Number of extension
      moveq      #0,d3      * IMPORTANT!!!
      Rjmp      L_ErrorExt   * Jump to routine...
```

* Messages...

ErrMess dc.b "Channel already used",0 *0

```
dc.b "Not a Dbase file!",0 *1
--#2--> dc.b "No file is used!",0 *2
```

Amennyiben az Amos saját hibaüzenetei közül szeretnénk valamelyikben gyönyörködni, akkor pl. a következőt kell tennünk:

L_IOMem equ 18

L18

moveq #24,d0

Rjmp L_Error

Az itt megadott hibakód az Amos saját hibakódja. Ezt adja vissza az =Err\$(n) funkció is. Ezután nem a saját hibakezelőnkre megyünk, hanem az Amos belső hibakezelőjére, az L_Error rutinra.

Az Amos hibakódjait és a hozzártózkodó üzeneteket listázza a következő ciklus:

```
For I=1 to 199 step 20
```

```
For J=1 to 1+19
```

```
Print j,Err$(j)
```

```
Next j
```

```
Wait key
```

```
Cls
```

```
Next i
```

Egyetlen fontosabb rész maradt még hátra, az Amos belső rutinjainak, vagyis az Amos.lib rutinjainak hívása. Az Amos.lib rutinjainak ofsetjeit tartalmazza az equ.s forrás a Tutorial:Extension fiókban. Itt találhatóak azok a makrók, amelyek a hívásokat megvalósítják. Ezek a SyCall és WICall, valamint további változataik. Példákat a music extension-on kívül bármelyik rendszer ext. forrásában találhattok, sajnos megfelelő megjegyzések nélkül. Ezekre legközelebb visszatérünk.

Egyebek

Most már biztos, hogy a Europress és Francois Lionet az Amos fejlesztését abbahagyta. Remélhetőleg a forráslisták és a dokumentációk egy kis csoport részére elérhetővé válnak majd, akik a hibák kijavítását, további update-ek kiadását elvégezhetik. Tehát a jelenlegi legújabb változatok a következők: Amos The Creator & Compiler - V1.36 Amos Pro & Compiler - 2.0

Az Amos Pro már megjelent egy külföldi újság lemezmellékletén, így gyakorlatilag szabadon terjeszthetővé

vált az első lemeze. A compiler-e viszont jelenleg is csak üzletekben szerezhető be.

A következő lista tartalmazza a jelenleg megjelent extension-öket, valamint az általuk lefoglalt sorszámmal. Mindjárt látszik is, hogy a fenti demonk már foglalt helyen garázdálkodik. Akit ez zavarna, csak fordítsa újra a forrást egy szabad sorszámmal.

AMOS

- 1 Music or EME v4.64
- 2 Compact v1.2
- 3 Request v1.41
- 4 3D v1.00
- 5 Compiler v1.36
- 6 Serial v1.2
- 7 TOME v4.24
- 8 CText v2.5
- 9 Range (AMOS Club Ext.) v2.8
- 10 Dump Lib
- 10 LDos v2.5
- 11 LSer v2.1
- 12 TURBO PLUS v1.0
- 14 Intuition v1.3
- 15 DSAM v????
- 16 EasyLife v1.4b
- 18 CRAFT v1.00
- 19 MusiCRAFT v1.00
- 20 AMOS OS Interface v3.4
- 21 PRT_Extension v1.1
- 22 JD_Extension v4.6

AMOS Pro

- 1 Music or EME v4.64
- 2 Picture Compactor v2.00
- 3 Requester v2.00
- 4 3D v1.02AP
- 5 Pro Compiler v2.00
- 6 IO Devices v2.00
- 7 8 9 10 10 LDos v2.5
- 11 LSer v2.1
- 12 TURBO PLUS v1.0
- 14 Intuition v1.3
- 15 DSAM v????
- 16 EasyLife v1.4b
- 18 CRAFT v1.00
- 19 MusiCRAFT v1.00
- 20 AMOS OS Interface v3.4
- 21 PRT_Extension v1.1
- 22 JD_Extension v4.6

A EME ext., helyettesítheti az eredeti Music extension-t. Számos új lehetőségekkel és hatékonyabb lejátszó rutinna. Ezért szerepelnek mindketten az 1. helyen.

Lózi & Angler

Blitz Basic

Blitz 2.1

Egy hosszabb szünet után ismét megjelent a Blitz, már régen várt fejlesztéseit tartalmazó új változata. A legfontosabb változtatásokon a Ted és a debugger esztét. A Ted végre rendezen kezeli a képernyőt. Van lehetőség a WB screen klónozására, de a rendszer Screenmode és font requesterei segítségével saját ízlésünknek megfelelő felületet alakíthatunk ki. Az új editorban helyet kapott egy on-line help is (jobbAmiga-Help), amelyből részletesebb információ nyerhető, mint a korábbi egysorosból. Mindez jó is, szép is, de igazán akkor lesz használható, ha egy újabb változatat leváltja majd. Hihetetlen számomra, hogy nem lehet egy '95-ben megjelent programban a WB keymap-jét használni!? A mellékelt kép jól érzékelteti az új debugger összetettségét.

Egy új programozási eszközzel való ismerkedésről célszerű először azokat a programozási építőköveket megvizsgálni, amely a nyelvjárástól eltérően minden nyelv közös alkotó elemei.

Az alapok:

Változók

Hat alap változó típust használhatunk, amire a változó nevét követően kell hivatkozzunk. A .b, .w, .l típusok előjeles egészek, rendre byte, szó, dupla szó hosszúságúak. A .q és a .f, FP és FFP típusú lebegőpontos számok. A .s a string megteleiője, de emellett használható a \$ szimbólum is. A két karakteres típus nem egyenértékű, tehát z.s és az z\$ különböző. Hasonló módon különbözőek a változónevekben a kis és nagy betűk.

A változók mellett használhatunk konstansokat is, amelyeket a # karakterrel jelölhetünk, a nevük előtt.

A változók típusát nem kötelező megadni minden használatkor. Ilyenkor azonban nem árt előre definiálni a külön jelzett változók típusát. Erre szolgál a DEFTYPE utasítás, melyet követően megadhatjuk az alap típust (pl. DEFTYPE .b). Kiegészíthetjük változó nevekkal is az utasítást, ekkor leszűkítve a meghatározott kört.

Saját komplex típusokat definiálhatunk magunk is a Newtype segítségével. A lényeg az, hogy a Newtype és az End Newtype között új sorokban és/vagy kettőspontokkal elválasztva kell megadnunk az új típust alkotó elemek nevét. Ezek mind

változó nevek, tehát a fenti szabályok alkalmazhatóak rájuk is. Például, ha egy objektumként szeretnénk kezelni egy terület zónát:

Newtype .zone

```
x.w:y.w ;koordináták
név.s ;város neve
egység.b
terep.b
védetség.q
End Newtype
```

rolnak hatást, ezekkel kezelhetjük listánkat. Mindegyikük funkció, tehát valamilyen értékkel térnek vissza, amelyeket feltételekben közvetlenül alkalmazhatunk. Kezdetben listánk üres, tehát dimenzionálás után nincs még értelme a fenti értékadásnak. Valamennyi funkció után a lista nevét kell meadadni üres zárójellel.

Additem – egy elemet adunk a listához. Pontosabban a jelenlegi elem elé szúrunk be egy következőt. Amennyiben éppen a max. elemnél voltunk, akkor logikai hamis eredménnyel tér vissza:

Kilátás – a fenti ellenkezője. Törli a lista aktuális elemét:

Nextitem - amennyiben van a jelenlegi követő elem, akkor az lesz aktuális:

Previtem – a fenti ellenkezője;
Firstitem – a legelső elemre állunk;

LastItem – az utolsó elem;

Addfirst – a lista elejére szúr be egy helyet, majd ezután erre a helyre hivatkozhatunk. Hibát akkor kapunk, ha már nem volt szabad hely a listában.

Addlast – a lista meglévő elemei után helyezhetünk el új elemet;
Pushitem - a jelenlegi elem mutató egy 8 elemű verembe kerül, amit majd a következő funkcióval lehet elérni:

Popitem – az előző funkció által létrehozott elem mutató fog az aktuális elemre mutatni:

Sortlist – A lista elemeit rendező növekvő sorrendbe. A rendezés vagy egész típusú lista esetén hajtható végre, vagy pedig olyan több mezőből álló típus esetén, amelynek első típus tagja, egész.

Resetlist – a következő Nextitem a legelső elemre fog mutatni;

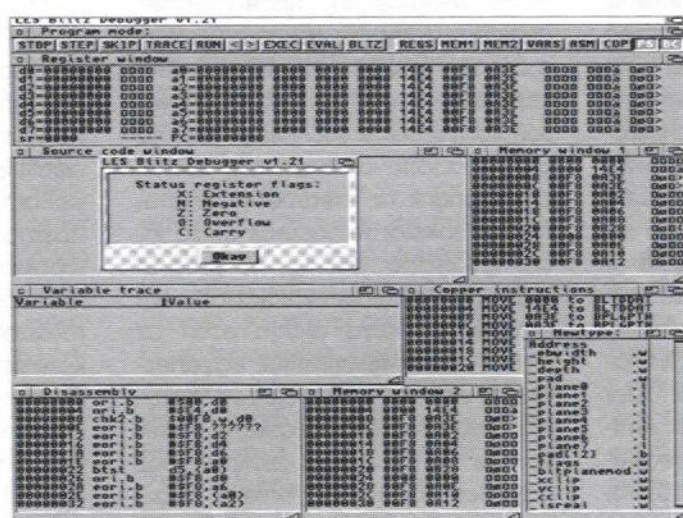
Clearlist – a lista törlése. Azonos állapotba kerül a létrehozáshoz.

A Pushitem vermét az Itemstacksize n utasítással állíthatjuk n méretűre.

Végül pedig nézzünk egy példát egy lista feltöltésére, majd kiírására:

```
Dim List veetlen(10)
While Additem(veetlen())
    veetlen()=Rnd(100)
Wend
While Previtem(veetlen())
    NPrint veetlen()
Wend
```

Endcikk



Ezután már van értelme a `cucc.zone` nevű változónak. Az így alkotott változóban lévő tagra a `\` (backslash) karaktert követően hivatkozhatunk.

Természetesen a változókból tömböket is képezhetünk. Ez igaz a Newtype-pal létrehozott struktúrákra is. Mindez, a basic nyelvekben megszokott formában történik. A különlegességet, a tömbökből létrehozható láncolt listák jelentik. Arról van szó, hogy egy tömb definiálásakor lefoglalunk akkora helyet a memóriában, amennyi a legtöbb várható adatnak elegendő lesz. Amennyiben nem egy konkrét táblázat leírására alkalmazzuk a tömböt, hanem azonos jellemzőjű tagokhoz, akkor figyelemmel kell lennünk a már bejegyzett és a még fel nem használt tömb cellákra. Ezt a feladatot egyszerűsíti le a listák használata.

Listák

A Dim List változó(max. elem) utasítással hozhatjuk létre. A listára való hivatkozáskor nem kell hivatkoznunk az elem számra, ugyanis ezt egy belső mutató határozza meg. Tehát értéket adni a lista aktuális elemének, a változó]=20 formában lehet. Természetesen a listák állhatnak a Newtype-pal létrehozott típusokból is. A lista mutatójára a következő utasítások avako-

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

A változatosság kedvéért a múltkor számba tett cikk írásakor elefejtkeztem arról, hogy valami áprilisi tréfát kellett volna beleírni. Így aztán most törhetem a fejem, hogy mit minősítsek most utólag annak. Lehet, hogy semmit sem találok? Az áprilisi tréfa különben sem mindig olyan nagyon jó dolog, legfőképpen akkor nem, ha az előző számban megjelent cikket tartalmazó lemez és egyéb adathordozók szállnak el, csak úgy áprilisi tréfa címszó alatt. (Egész pontosan az a tömörített file, amiben az eddigi cikkeket tárolom) Mivel az előző GURU-t még nem kaptam meg, ezért nem tudom, hogy pontosan hol hagytam abba legutóbb. Ennek megfelelően lehet egy-két mondatnyi eltérés. Vegyék ezt áprilisi tréfának! A további hasonló tréfák elkerülése érdekében mostantól egyszerre készítek el, több számra elegendő cikket. Ha forráskódokat is szeretnétek, akkor nagyon hasznos lenne, ha találnánk valami olyan fordítót, ami PC-n és Amigán is létezik, és Amigán is korrektül lefordítja az eredetileg PC-re írt kódot. (Nem grafikáról vagy hangról van szó. File-kezelést pedig szabványos funkciókon keresztül érjük el. Az egyetlen gond a file-nevekkel lehet, de azokból az Amiga megérti a nyolc betűs név + három betűs kiterjesztés kombinációkat.)

Tehát valahonnan a képlettenger környékéről kell folytatnom. A másodfokú egyenlet út-idő összefüggését a múlt számban már leírtam, sőt némi egyenletrendezés után megkaptunk egy megoldóképletet is. A megoldóképletben a két gyök közül valamiért mindig csak az egyiket kerestük. Ennek az oka az, hogy a másik eredmény negatív lett volna, az időben való visszafelé utazás pedig nem éppen valószínű a szimulálandó versenyen. Tehát a képletünk ezért ilyen egyszerű. Ezzel egy adott szakasz megtételéhez szükséges időadatot kaphatjuk meg. Igen ám de mekkora egy szakasz, és hogyan döntjük el, hogy mikor melyik szakaszon

járunk. Nehéz ügy mert a szakaszokat többféleképpen lehet osztályozni. Először is vannak kanyarok és egyenesek. Az első esetet ÁLLANDÓ SEBESSÉGŰ SZAKASZnak tekinthetjük, a sebesség pedig az előző szakasz végére elérhető sebesség. Igazából a verseny két nagy része között (Gyorsulás kanyarodási sebességre és Versenysebességgel megtett szakaszok) ennek a szakasznak a szempontjából is különbséget kell tennünk, hiszen a verseny első részében még nem tudjuk a kanyaradás sebességét, hiszen ennek csak a maximuma adott, a verseny második részében ez már mindenképpen az adatfile-unkból beolvasott kanyarodási sebesség. (Erre az utóbbi adatra csak egyszer kell kiszámítanunk az eredményt és utána azt sokszor felhasználhatjuk. Kicsit gyorsabb lesz így a programunk.) Mivel minket valójában nem érdekel a pálya alakja ezért az egész pályát tekinthetjük egyenesnek, ahol a kanyarnak jelzett szakaszok sebességkorlátozóként jelentkeznek. Tehát erre a szakaszra az egyenes vonalú egyenletes mozgás képlete használható. Az ÁLLANDÓ SEBESSÉGŰ SZAKASZoknak ezzel a részével késszen is vagyunk. A pálya eredetileg is egyenes részeit három, vagy négy csoportra oszthatjuk. A hármas felosztás szerinti GYORSÍTÓ SZAKASZok oszthatóak két további részre. A felosztásnak nagyon egyszerű jelentősége van. A verseny első nagy részében, amit Gyorsulás kanyarodási sebességre névvel jellemezzük, az összes egyenes szakasz GYORSÍTÓ SZAKASZ. A verseny második részében az egyenes szakaszok úgy oszthatók fel, hogy a GYORSÍTÓ SZAKASZok és a LASSÍTÓ SZAKASZok hossza meg egyezik. Ezeknél a szakaszoknál számolhatunk az előző számban megjelent képletekkel, a végsebességgel megtett szakaszok pedig megint az ÁLLANDÓ SEBESSÉGŰ SZAKASZok kategóriájába tartoznak. Innen nagyon egyszerű lenne a dolgunk, csak éppen a szakaszok hosszát kell meghatározni, a sebesség idő képletek segítségével. A

probléma az ott van, hogy a szakaszok hossza nem biztos, hogy az egy betűvel jelzett szakaszok hosszának egész számú többszöröse. (Sőt, ha méterre vagy akár centiméterre átszámolunk mindent akkor is kaphatunk törtszámokat.) A képletek rendezése és a kód elkészítése innen már kevesebb mint fél óra, de legalább 5-6 oldal, ami 3 GURU-ban megtöltené a programozástechnika rovatot. Ezzel tehát be is fejeztük a Nemes Tihamér verseny feladatainak tárgyalását.

A versenyekről szóló kitérő előtt pár szó már esett az adatfile-okról. A témát annak ellenére elővettem, hogy azt hittem, hogy ezzel mindenki tisztában van. Akkor úgy gondoltam, hogy ennek csak annyi haszna lesz, hogy egy helyen pár szóban össze lesz foglalva. A dologról azóta kiderült, hogy tévedtem, messze nem ismeri mindenki a file-kezelést azok közül akik programozni akarnak és ezért nulláról kell elkezdenem az egészet. Remélem, a probléma tárgyalása után senkinek sem jut eszébe megkérdezni, hogy egy játékhoz mért kell adatfile és miért nem illik azt szekvenciálisan olvasgatni. A véleményváltozást nagyon egyszerű dolog okozta, találkoztam valakivel, aki állítása szerint három nyelven tud programozni és arra a kérdésre, hogy hogyan is akarja az általa tervezett szerepjátékban (RPG) kezelni az adatfile-okat, csak nézett, hogy minek ahhoz adatfile, ő mindent beépít a programba, a képeket meg a Visual Basic majd automatikusan beolvassa. Miután elmagyaráztam neki, hogy ez így nem megy, ugyanis így a programjának 32 megás gép kellene, az az ötlet jutott az eszébe, hogy ő majd szekvenciálisan olvasgatja a file-okat és így keresgél benne. A sebességgel kapcsolatos kérdéseimen pedig csak csodálkozni tudott... Persze lehet úgy is gondolkodni, hogy az adatokat sok kis file-ban helyezzük el, akkor egy file-t gyorsan átnézhet a program, de nem feltétlenül erőforrás-takarékos. Persze a file-nevek és a bennük

tárolt adatok kapcsolatát is lehet file-ban tárolni. És sikerül így megírni egy normális esetben egy vagy két lemezes programot egy vagy két CD-s programra... (Általában minden file több helyet foglal a hosszánál. A könyvtárak is foglalnak egy-egy kisebb helyet. Ez is a file-ok számától függ. Az egy könyvtárban tárolt file-ok számától függ a a file-keresés sebessége... És az installálást/törlést sem gyorsítja meg a sok file...) Az adatfile-okra tehát szükség van a memóriagény csökkentéséhez és ezeknek pedig sok egyéb ok miatt jól szervezettnek kell lenniük.

Ehhez a témához kapcsolódik egy apró kis technikatörténeti kitérő. A kódba belefördítve adat egy időben nagyon gyakori volt PC-n. A dologra két megoldás született, az egyik sok egymást hívogató futtatható file volt, ami úgy működött, hogy minden fontos programrészlet az össze adatával együtt egy külön futtatható file volt, ami egy futtató-programnak üzengette meg, hogy melyik a következő futtatandó kód-részlet. Elég undorító megoldás, de működik. A hibája csak annyi, hogy nagyon hosszú és nagyon lassú lesz tőle a program... A másik valamivel szebb megoldás az *overlay technológia* volt, amiből kifejlődött a mai *swap file*-os technológia. Igen, az amitől a Windows olyan lassú és amitől állandóan a hard disken keresgél. Ennek a *swap file*-os technológiának, illetve az eredeti *overlay* technikának az a lényege, hogy a program éppen nem használta részeit a lemezen vagy a hard disken tárolja és csak akkor tölti be azokat, ha szükség van rájuk. A végrehajtásuk után elég gyorsan átadják más programrésznek a helyet és törölődnek a memóriából. A sebesség érthető okokból nem a leggyorsabb, de az *overlay file*-t a fordító, a *swap file*-t pedig a Windows vagy a DOS Extender kezeli DOS alatt... Szerencsére az *overlay* technika előnyeirel egyre többen felejtkeznek el... (Ezt a technikát az egyes programozási nyelvek különböző módon valósították meg. Volt ahol az *overlay file*-ok valójában speciális EXE file-ok voltak, tehát a jóval primitívebb több futtatható

file-os technika egy javított alkalmazásáról beszélhetünk. Ebbe a kategóriába tartoznak a Bill Gates bácsi által írt fordítók.) Az *overlay* technika és a *swap* technika közötti különbség annyi, hogy az *overlay file* a program fordításakor készül el, míg a *swap file* a program futtatásakor. Az *overlay*-os programoknál tehát nem kell várni indításkor az *overlay file* elkészítésére, de az nem is igazodik a memóriánk méretéhez... A *swap file* viszont futtatáskor készül, sőt futás alatt meg is változhat és általában a futtatás körülményeihez részben optimalizált. Az okosabb programok általában állandó *swap file*-t használnak, míg más kevésbé ügyesen megírtak ideiglenest, amit időnként elfelejtnek maguk után kitörölni, ami a program méretének növekedéséhez vezet. (Néhány programban az állandó *swap file* is "hízik". Jó példa erre az SSI féle Dark Sun, amiben az egyik állandó *swap file* mérete folyamatosan nő, és ez a *swap file* sűrűn sérül meg, nem várt hibákat okozva...) További problémát okoz, PC-n legalábbis, hogy a *swap file* letörlése után a szabad hely a hard disken nem lesz egybefüggő, ami lassíthatja a file-ok elérését, tehát töredékmentesítő programokat kell futtatnunk egy ilyen program néhányasori használata után... Ennyit a *swap* és *overlay* technikákról.

A file-okat két nagy típusra szokták osztani az egyik típust a szöveges formátumú file-ok másikat a bináris formátumú file-ok képviselik. A kettő között a fő különbség az, hogy a szöveges formátumú file-ok olvasható formátumban tárolják az adatot. Ez természetesen jóval lassabb mint a bináris tárolás és nagyobb a helyigénye is, Ennek megfelelően csak akkor szabad használni, ha mindenképpen szükséges. Ennek a file-típusnak előnye, hogy bármely ASCII szövegszerkesztővel szerkeszthető, kivéve a Windows 95 notepadjét. (Az ugyanis átírja a file kiterjesztését...) Hogy ez miért jó? Mert mondjuk, ha a programod lefagy a konfigurációs file hibája miatt, a külső setup meg valamiért nem fut az adott gépen, akkor is el lehet indítani a programodat. Természetesen ebben a file-

ban is lehetnek parancsok, de azok vagy szövegesek, vagy ANSI vezérlőszekvenciák. Szerencsére néhány jól megírt szövegszerkesztő is ezt a megoldást választotta, így a file-jaikat bármely gépen könnyen el lehet olvasni, vagy ki lehet nyomtatni...

A bináris file-ok gyorsabbak, általában állandó szerkezetűek, nehezebben szerkeszthetőek és kisebbek. Egy titkosított file, a szótárhódos titkosítással készített szövegfile-ok kivételével, bináris file. Ennyit a két alapvető file-típus használatának alapjairól. A szövegfile-okat sajnos majdnem mindig szekvenciálisan kell olvasgatni, ellentétben a bináris file-okkal, amiket lehet véletlenszerű eléréssel is kezelni. A véletlenszerű elérés egyik alapvető előnye a gyorsaság. A file gyors kezeléséhez tudnunk kell, hogy mi hol van a file-ban. Az adatok helyére mutató file-t általában Index file-nak nevezzük. Sok esetben ez az Index file a valódi adatfile elején, azaz egy file-ban van. Erre a megoldásra igen érdekes példa néhány Westwood játék. Ezek ugyanis a különálló adatfile-jaikat fűzik össze egy file-ba, és az ezen a nagy file-on belüli pozíciókat (az egyes kisebb file-ok helyét) ennek a nagy adatfile-nak az elején lévő index tartalmazza. Ennek az egyszerű módszernek elég sok előnye van, viszont a programot nehezebb lemezekre bontani. A lemezekre bontáshoz régebben használt archiváló programok is hasonló technikát használtak. A mai tömörítőprogramok általában már ennél hatékonyabb módszereket használnak, ami szerint minden adatot egy fejléc előz meg, ami tartalmazza a következő adat helyét is. Ez egy eléggé hatékony módszer, csak a file-ban való keresgélés kicsit lassú. Az adatbázis-kezelő programok általában ezt a módszert és az index-file-okat is képesek használni.

Az adatfile-ok kezelésével kapcsolatos egyéb infokat a következő számban találjátok. (Remélem, most normális betűmérettel is befér a cikk...)

Varju Gergely

A Rendszerbarát

Az előző számban az IFF file formátummal kapcsolatos dolgok ismertetését kezdtük el, most a téma folytatása következik.

A ckSize egy logikai blokkméret, hogy hány adatbyte található a ckData-ban. Ha a ckData páratlan számú byte hosszú, akkor egy 0 helykitöltő byte is található, mely nem szerepel a ckSize-ban. A chunk teljes fizikai mérete a ckSize páros értékére felkerekítve plusz a fejléc mérete. Így a legkisebb chunk 8 byte hosszú – ckSize=0 esetén. A következő chunk-ok kedvéért a programnak minden chunk ckSize értékét úgy kell tekintenie mint egy virtuális filevéget a ckData olvasása során, még akkor is ha az adat hibás, pl. ha a egymásba ágyazott tartalmak csonkoltak.

Stringek, string chunk-ok és string jellemzők
ASCII szöveg esetén az LF egy forced line break-et jelöl (bekezdés vagy sorvége). Más vezérlőkarakter nem használatos.

A ckID egy olyan chunk számára, mely nem formázott (plan) szöveget tartalmaz a "TEXT". Praktikus okból a text string ne legyen hosszabb 32767 (2³¹-1) byte-nál. Amikor a string adatot ír le, a string hosszának 0 és 255 karakter között kell lennie. Így a string könnyedén C vagy Pascal STRING[255]-gé konvertálható. A ckID-nek a tulajdonságra kell utalnia és nem "TEXT"-nek kell lennie.

Adatjellemzők

Az adatjellemzők attribútumokat adnak meg a következő (nem adatjellemzőt tartalmazó) chunk-okra. Az adatjellemző alapvetően az mondja, hogy „változó = érték”, pl. xy = (10, 200). A jellemzők csak az adat és a jellemzők szekciókon belül szerepelnek (FORM, ill. PROP).

Adatszekciók

Az első szükséges teendő a file ellenőrzése, hogy IFF adatot tartalmaz-e, és ha igen a kívánt típusú adatot tartalmazza-e. Így eljutottunk az adatszekció fogalmához.

Az „adatszekció” vagy IFF „FORM” egy önálló „adatobjektum”, mely önmagában tárolható a file-ban. Magas szintű adatobjektum pl. egy kép, vagy egy hangeffekt. Az IFF szerkezet „FORM”-ja teszi önazonosítóvá. Egy összetett objektum lehet egy zenei partitúra a beágyazott zenei hangszerek leírásával.

FORM

Az adatszekció egy „FORM” ckID-jű chunk és az elrendezése a következő:

```
FORM          ::= "FORM" #{ FormType (LocalChunk | FORM | LIST | CAT)* }
FormType      ::= ID
LocalChunk    ::= Property | Chunk
```

A „FORM” ID egy szintaktikai kulcsszó, mint a „struct” a C-ben. Tételezzük fel, hogy a „struct ILBM” tartalmaz egy „CMAP” mezőt. Ha látjuk a „FORM”-ot, várhatjuk a FORM típusazonosítót (példánkban a struktúra nevét – „ILBM”) és a korábban leírt elrendezés (vagy szintakszis) részeit (lokális chunk, FORM, LIST és CAT). Egy „FORM ILBM” leginkább egy lokális „CMAP” chunk-ot tartalmaz, egy „ILBM.CMAP”-et (hogy egy elfogadott nevet használjunk).

Így a „FORM” chunk azonosító egy adatszekciót jelöl. Ez magában foglalja, hogy a chunk egy azonosítót tartalmaz és néhány beágyazott chunk-ot. Egy FORM olvasásakor, más chunk-okhoz hasonlóan, a programoknak a ckSize-t mint chunk tartalmára vonatkozó virtuális file-véget kell figyelembe venniük, akkor is ha csonkák.

Azok lokális chunk-ok, melyek a FORM típus tervezésekor lettek definiálva (és ebből adódóan ismertek minden ilyen típusú kliens számára) az ún. *standard chunk-ok*, míg a specializált típusok, melyeket később hoztak létre az ún. *non-standard-ek*.

Összetett FORM-ok

Egy FORM belsejében elhelyezkedő FROM chunk egy teljes értékű adatszekció. Ez azt jelenti, hogy építhetünk olyan összetett

képváltási gyakoriság és képkocka szám-láló.

Összetett FORM-ok felhasználásakor mérlegelni kell a létező programokat, melyek létrehozzák és szerkesztik az összetett FORM-okat. Ezek a szerkesztő programok közül – annak ellenére, hogy betekintenek az összetett objektumunk belsejébe is – csak kevés teszi lehetővé a szerkesztését. A többség nem teszi lehetővé az általa támogatott összetett objektumok kicserélését az összetett objektumunkban. Ez azért van, mert az IFF előírások megkívánják az összetett FORM-ok felépítésének megadását akár egy számláló kezelését vagy az alkotók jegyzékét. Csak azok a programok, melyek támogatják a mi FORM típusunk szabályait képesek létrehozni, ill. módosítani ilyen FORM-okat.

Ezért olyan program tervezése során, mely összetett objektumokat hoz létre, nyomatékosan javasolt a felhasználó részére lehetőséget biztosítani arra, hogy importálja és exportálja a beágyazott FORM-okat. Az import és export történhet a clipboardon, vagy file-on keresztül.

Ennyi elméleti bevezetés után (pihenetőként) nézzük meg egy IFF file szerkezetét, hogy a korábban leírtak a gyakorlatban hogyan kerülnek felhasználásra.

```
0000: 464F524D 00039E30 494C424D 424D4844 FORM...OILEMBMHD
0010: 00000014 01E801F0 00000000 08000180 .....è.ö.....
0020: 00000101 02800200 414E4E4F 00000048 .....ANNO...H
0030: 24564552 3A205772 69747465 6E206279 $VER: Written by
0040: 20415344 47277320 41727420 44657061 ASDG's Art Depa
0050: 72746D65 6E742050 726F6665 7373696F rtment Professio
0060: 6E616C20 49464633 2E302E34 20283036 nal IFF3.0.4 (06
0070: 2E30392E 39332900 434D4150 000000C0 .09.93).CMAP...À
0080: 2C2C283C 3430513C 34554938 693C3869 , , (<40Q<4UI8i<8i
0090: 4D3C6959 41824D45 71694986 5D497D65 M<iYA.MEqI.II)e
00A0: 659A594D 8E6D4D8E 7D517D71 79867D65 e.YM.nM.I.Q)qy.}e
00B0: B25D51AA 6565AE71 5186867D AA7165B2 }Q^ee@Q...}^qe^
00C0: 82519E92 69AE8265 CB6959AA 827D9E96 .Q..i@.eEiY^.)...
00D0: 7DB29265 CB756DCF 7D5DCB92 65B29A82 }^eBumI}J}E.e^...
00E0: D38271AA 969ACB96 7DDB9265 AEAA96DB Ó.q^..E.}.e@^..0
00F0: A669DF96 7DAAA6B2 DBA675D7 A68AC7A6 (iB.)^:~0:ux:1.C:
0100: A2EBA675 B2B6B6EB B675EBAE 8AE3A69E c@u~2ffteue@.ä:
0110: DBC38ECB AEBAD7BE A2CFC3BA F7C38EDF ŪÄ.8m^xciÄ^+Ä.8
0120: CFA2F3BE 9EE7C3B2 E3C7C3DF D3BEF7D3 Ic6N.cÄ'aCÄSÖ%+ó
0130: A2D7D7D7 F7DBC3EB DBDBF7E7 DBFBF3EF cxxx+ÜÄe0Ü+cÜÜö1
0140: 43414D47 00000004 00029804 44504920 CAMG.....DPI
0150: 00000004 00640064 424F4459 00039CD8 .....d.dBODY...0
0160: 3D3ECDB5 004D55E0 8D46C443 11167CC3 =>Íp.MUÀ.FÄC...Ä
0170: EDA96541 0F153C1C 93B8AE8E EFE9727D i@eA...@.1ér)
0180: 7FE7DA6A D6F697AB C6229ADA E75CBE68 .çújóó.~x^..ÜçYkh
0190: BAC551B5 85628B04 8591A92A D2CE003D ^ÄQn.b....@~öf.=-
```

objektumokat, mint több képkockás animáció a rendelkezésre álló kép és hangeffekt FORM-okból. További olyan chunk-ok beszurására is lehetőség van, mint pl.

A választott file egy 488×496 felbontású HAM8-as kép. De ez már a következő számok témája lesz.

(JOCO)

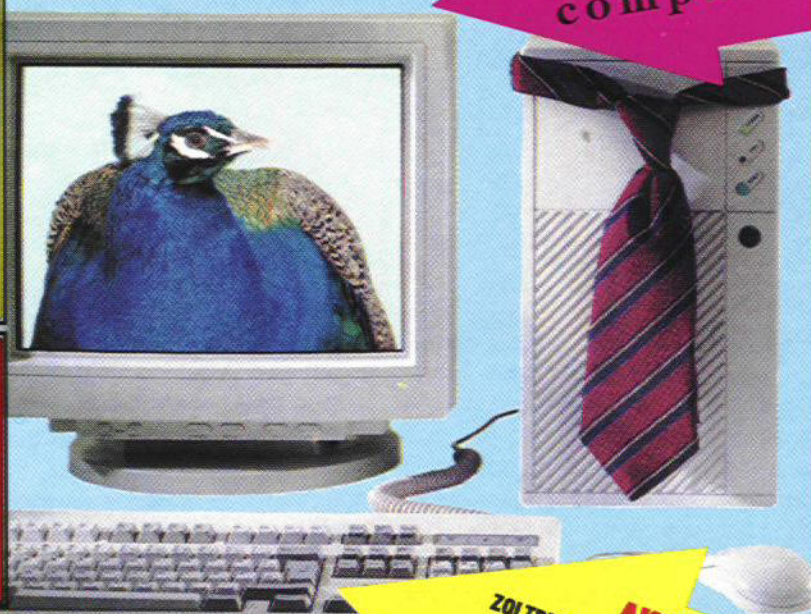
Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár mindent tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Intel Pentium 75MHz + cooler, 256KB cache, 8MB RAM, 1,44MB floppy, 1GB HDD, CIRRUS 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM, 14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI) Minitorony, 102 gombos billentyűzet, MS-400 mouse

Installált szoftverek:

MS-DOS 6.22 OEM, DOS Navigátor 1.42 filekezelő, Qpeg 1.7c picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram, Thunderbyte Antivirus 7.00 (védelem a vírusok ellen), valamint 100MB shareware játékprogram.



AKCIÓ:
ZOLTRIX FAXMODEM + BITFAX szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

Mindez CSAK 147.600,- Ft + ÁFA



486DX4-100MHz-ig, Write Back cache, 3Vesa, 71SA, 4*36pin, 2*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios, OEM	9.200
486DX4-100MHz-ig, 128Kb cache, 3Vesa, 71SA, 4*72pin RAM, AMI bios, OEM	12.000
486DX4-100MHz-ig, 128Kb cache, 4PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios, IDE+ (Comfort)	13.600
486DX4-120MHz-ig, 128Kb cache, 2VESA, 5ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios, (ASUS 4SV2GX4)	14.400
486DX4-120MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 2*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, IDE+ (ASUS SP3)	18.960
486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios, IDE+	15.992
586 75-166MHz, No cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (PC Partner)	17.992
586 75-120MHz, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Pc Partner)	19.992
586 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (PC Partner)	22.400



128Kb DRAM	796
512Kb DRAM	3.600
1Mb SIMM 70ns	2.992
4Mb SIMM 70ns 72pin	8.992
8Mb SIMM 70ns 72pin	19.200
16Mb SIMM 70ns 72pin	36.800
32Mb SIMM 70ns 72pin	79.992
256Kb cache	3.992
256Kb Burst cache	4.800



14" Axion mono VGA (800*600)	13.600
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28)	38.800
14" Samsung SVGA (1024*768, 0.28, LR)	39.992
14" Axion SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	37.992
14" Samsung SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	42.400
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	39.992
15" Samsung (1280*1024, 0.28, LR, NI, D.)	65.200
15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D.)	58.320
17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	98.800
20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800



520Mb SeaGate AT	23.200
630Mb SeaGate AT	24.480
1.0Gb WD, Quantum AT	29.200
1.2Gb WD, Quantum AT	31.920
520Mb Quantum SCSI	25.600
1.0Gb IBM SCSI	43.600
4.3Gb Quantum SCSI	149.992
HDD mobil SCSI	4.560
HDD mobil AT	3.992



102 gombos billentyűzet Kanrich, PGA (Angol)	2.080
102 gombos billentyűzet Kanrich, Chicony (Hun.)	2.400
105 gombos WIN95 billentyűzet Kanrich (Hun.)	2.800
102 gombos billentyűzet Stamford Cherry (E / H)	4.992
Microsoft Natural Keyboard OEM	10.960
Microsoft mouse OEM RET	3.992
Microsoft mouse OEM	3.192
Gear mouse	800
Mitsumi mouse	992
MS-400 mouse + pad	1.120
MS-700 mouse + pad	1.680
Logitech OEM mouse	1.800
Dexxa Serial	2.000
Pilot Basic	3.200
Genius Mouse 3	1.760
Genius My Mouse (5 féle színben)	2.240
Genius Easy Scroll mouse	5.520
Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.800
Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szín)	23.600
Genius Handy Scanner (1600dpi, 16.8M szín)	28.400



486DX2-66MHz Texas	3.992
486DX4-100MHz Texas	7.360
Pentium 75MHz	15.992
Pentium 100MHz	29.992
Pentium 120MHz	38.992
Pentium 133MHz	49.992
Pentium 150MHz	69.200
Pentium 166MHz	99.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

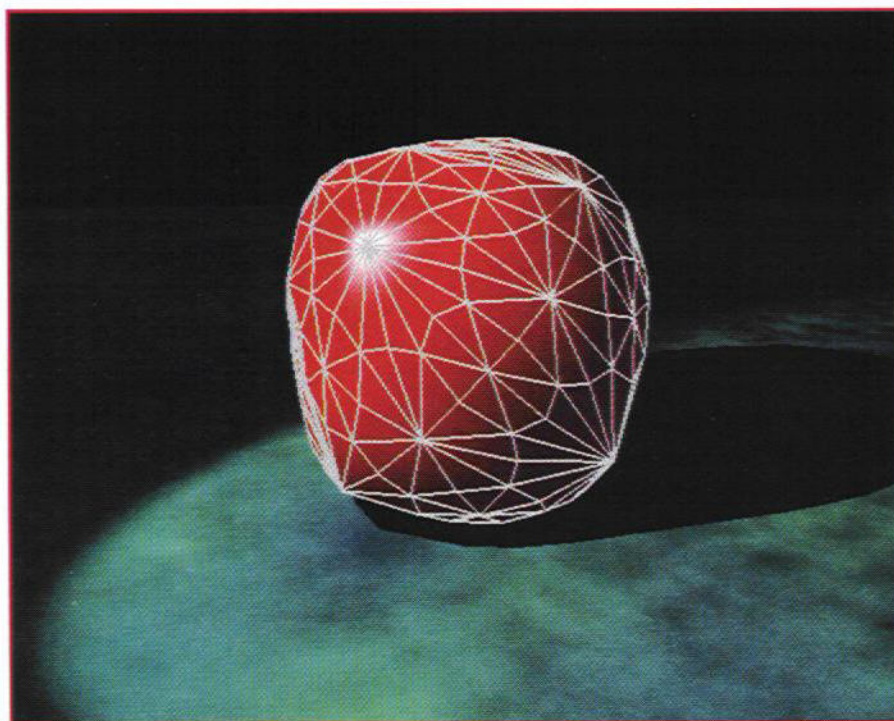
Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

Ray Trace

Jó reggelt kívánok azon fanatikus egyedeknek, akik képesek a tavaszi napsugár szabadba hívogató fényének ellenállni, s szabadidejükben nem csodálják, hanem készítik is az ehhez hasonló lenyűgöző jelenségeket! E pozitívizmust sugárzó mondat után következzenek a rossz hírek:

polygonokra. Tapasztalatom szerint igen sokan próbálnak átállni a könnyen kezelhető, de csúnya képeket számoló Imagine-ről, a Light-Wave-re. A Modelernek csak annyi köze van az attribútumokhoz, hogy itt kell meghatározni, mely felületek bírnak azonos tulajdonságokkal (Poly-

nem számítanak. De mikor lehet szükségünk egy és két pontból álló "sokszögekre"? Ha ki akarjuk emelni egy tárgy éleit vagy sarkait. Ha nincs szükség hengerre, mert kis átmérője miatt úgys csak vonal fog látszani a képen. Csillagoknál, hóesésnél, stb. Tehát olyan esetekben, ahol gömb és cső tárgyak felesleges memória-pazarlást jelentenének. Valódi felületek készítésekor ügyelni kell a kijelölés sorrendjére és a körüljárási irányra is, mert ez utóbbi határozza meg a felület irányát. Ha a felület nem a kamera irányába néz – azaz a normálvektora 90° -nál nagyobb szöget zár be a kamera irányával –, akkor azt a felületet a program nem fogja kiszámolni. Bonyolultabb objectek készítésénél a körüljárási irány figyelése csak lassítja a munkát, ezért egyszerűbb és gyorsabb, ha utólag a Polygon/Flippel állítjuk be a megfelelő irányt. Sok felületnél ez az eljárás is időrabló és idegölő lehet. Szerencsére található itt még egy Align feliratú gadget, mely a felületeket azonos irányba forgatja. Semmi sem tökéletes, vagyis az igazán bonyolult tárgyakkal ez sem segít. Mit lehet ilyenkor tenni? Az Object/Optionsben Automaticot kell beállítani, s a későbbiekben az egybefüggő sík területeket egy felületnek fogja megadni a prog. Sokkal egyszerűbb, ha egy henger tetejét csak egy felület zárja, nem is beszélve a fontokról, melyek kezelését (főként sebesség tekintetében) jelentősen megkönnyíti, ha a lapos részeket (elől és hátul)

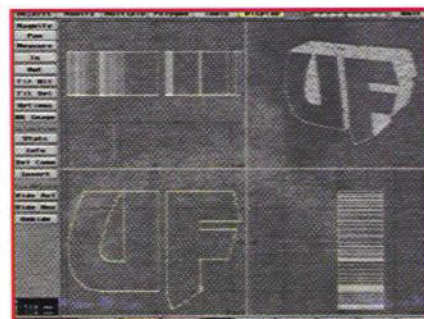


Sajnos Frankie ideje is véges, ezért valószínűleg a múlt havi Ray-Trace rovatban találkozhatok utoljára a nevével. Ennek két következménye lesz: 1. A Modeler és a tárgytervezés fog előtérbe kerülni a látványos húzásokkal szemben. (Persze, ha valakinek más típusú, a Layouterrel (esetleg Imagine-nel) kapcsolatos problémája akad, és meg is írja azt, akkor a lehető legrövidebb idő alatt megpróbálom válaszolni rá.)

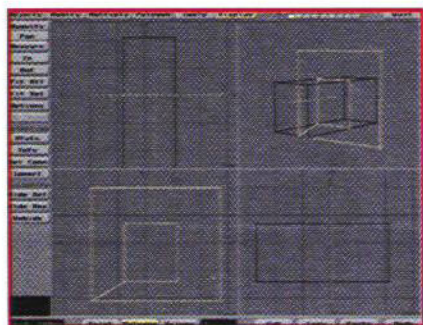
2. Ezentúl nem mondhatom azt, hogy azt Frankie írta... Tehát ha valamit nem írtam le elég világosan, akkor csak tollat (nyomtatót) kell ragadni...

E hosszúra nyúlt bevezető után 52 ideje rátérni havi témánkra, a polygon/Surface). A kiválasztott felületcsoportnak nevet kell adni (vagy kiválasztani egyet a listából), és rákattintani az Apply gombra. Igazi meglepetés akkor éri az Imagine-ben jártas egyént, ha polygon módban (lent) kiválasztja a Display menü Stats pontját. Az itt látottak alapján egy polygon állhat 1, 2, 3, 4 vagy négy-nél több pontból. Mindig annyi pontból készül egy felület, amennyi pontot előzőleg kiválasztottunk. Az Options beállításai közvetlen felületadásnál

csak egy-egy polygon található. Ezt a pozitív tulajdonságukat a további alakítások, boolean műveletek után is megtartják. Itt kell még megjegyezni, hogy a néhány fontnál – főképp, ha a szöveg

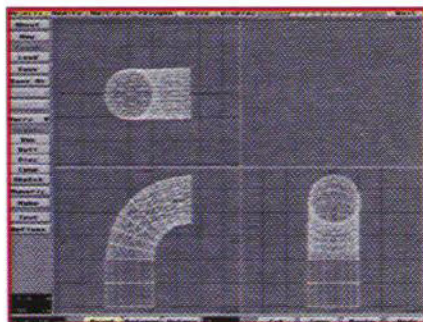


tartalmaz lyukas betűket (R, A, O, stb.) – rosszul állítja be a felületeket. A felületek típusát és számát mindig a céltárgy alakjától függően kell megválasztani. (Egyetlen egy poligonból álló lapot elég nehézkes gömbre feszíteni.) Hiába a gondos tervezés, a sok vázlat, elkerülhetetlen a felületek számának növelése és/vagy csökkentése. Ez utóbbira kézenfekvő megoldásnak tűnik a CUT és a DELETE, de mégsem az. Ezek

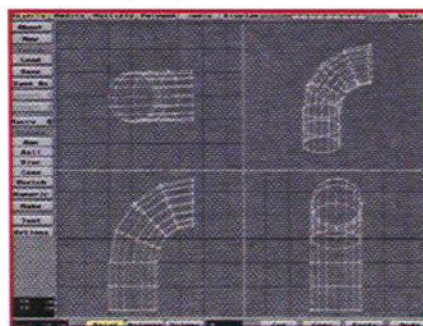


használatánál számolni kell a pontok csökkenésével is, mert ha egy pont nem tartozik más felülethez, csak a kiválasztotthoz, akkor az is törlődik. Ahhoz, hogy a pontok megmaradjanak, a Polygon/Remove-t kell használni. A felületek sokszorozására, felosztására is hasonlóan sok megoldás kínálkozik (POLYGON/SUBDIV). Az első, s egyben legegyszerűbb a FACET, mely alapértelmezésben a felülethez tartozó oldalak felénél helyezi el az újabb pontokat, tehát a tárgy alakja nem változik, csak a pontok és a felületek száma növekszik. Ha fractalnak nullánál nagyobb számot adunk meg, akkor az új pontokat szórta elhelyezi el. (Képzeld el a következő animációt: Megáll egy autó, kinyitja az első ajtaját, és ezzel elkap egy biciklistát. A biciklista elszáll, az ajtó behorpad. A kérdéses ajtóból két változatot kell készíteni, az elsőt nullás fractalal kell felosztani, az ütközés utánit meg pl. eggyel.) A következő eljárás (SMOOTH) a poligonok irányát is figyelembe veszi, ennek megfelelően lekerekítést végez. A fractal itt is ugyanazt végzi, mint az előző műveletnél, a Max Smoothing Angle pedig a layout surface menüből lehet ismerős. Nagyon hasznos amikor egy meghajlított csőről kiderül, hogy kéne még pár felület, és már szinte lehetetlenség előlről kezdeni. Ebből a csoportból már csak a METAFORM maradt hátra. Szintén lekerekítést végez, azzal a két különbséggel, hogy nem kell/lehet határér-

téket adni, és a már meglévő pontokat is elmozgatja. Miért van két majdnem azonos funkció? Mert másféleképp működnek, és más célokat is szolgálnak. Ez utóbbinak köszönhetően sokszor szinte az utolsó pillanatra lehet vázlat szintű, néhány pontból álló objectekkel dolgozni. Amikor eljön az idő, akkor csak rá kell kattintani a METAFORMra, és már el is készült a lekerekítés. Mint sok más művelet végeredményét, ezét is befolyásolja, hogy az Objects/Options-ban a felületeket milyenre választottuk. Hiába dicsértem az elején a háromnál több pontból álló poligonokat, egyértelműen csak a háromszögek határozhatnak meg egy felületet, és néhány művelet (pl. az előbb tárgyalt metaform) nem képes sok pontból álló felületekkel dolgoz-



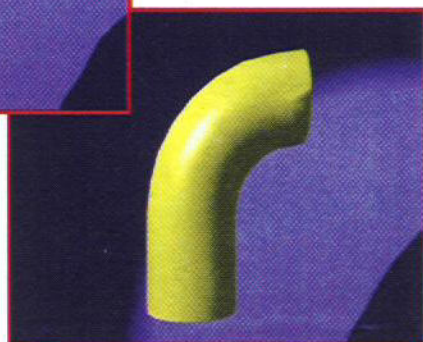
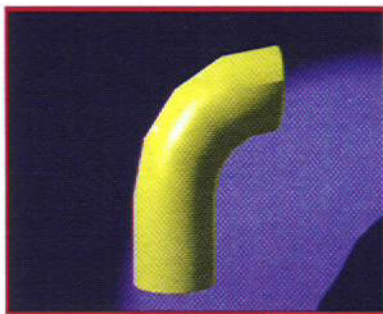
ni, ezért ezeket háromszögekre kell osztani a TRIPLÉvel. (Ha az objectet más programban (pl.: Imagine) is fel akarjuk használni, akkor a konvertálás előtt szintén érdemes a TRIPLÉt használni.) Ebből a csoportban található még a UNIFY is, mely a többszörösen definiált poligonok optimalizálását jelentősen megkönnyíti. Ha két poligon ugyanazokat a pontokat használja, akkor az egyiket törli. A felületek irányát nem figyeli, ezért a művelet előtt a kétoldali poligonokat át kell másolni egy másik rétegre, vagy utólag kell másolatot készíteni, és ezt fordítva visszahelyezni. A középső parancscsoport első gadgetje, az Add Point abban különbözik a Create Points-jától, hogy nem tetszőleges helyre fog kerülni az új pont, hanem egy kiválasztott élre. Tehát először Polygon módban ki kell választani a felületeket, mert csak az



aktív élekre lehet pontot elhelyezni. Ennek ellenkezője a Remove Point. Ki kell jelölni a felületet és a kérdéses pontot is. A pontot nem törli le a program, csak függetleníti a kijelölt felülettől. A következő páros az Attach/Detach. Az elsővel ideiglenesen össze lehet fűzni felületeket. A felületek kijelölése után meg kell adni a központi poligont. Ezekután a központi poligonra kiadott műveletek az egész csoportra érvényesek lesznek. Ha a csoport valamelyik elemét megfordítjuk (Flip), akkor annak hatása csak Detach után érvényesül. A csoportból bármikor ki lehet venni elemeket a csoport megszüntetése nélkül. Már csak a Split és a Merge maradt a poligonok témaköréből. A Merge-gel szomszédos felületeket lehet összevonni. Erre nem is érdemes több szót vesztegetni. A Split kissé bonyolultabb, mert itt ismét át kell váltani point módba, de előbb ki kell választani a felületeket. A művelet eredményeként két pontból álló felületeket kapunk. Ez első látásra felesleges funkciónak tűnik, mert sokkal egyszerűbben is lehet ilyen felületeket csinálni. Viszont amikor sok ilyenre van szükség (pl.: egy gömb átmérőjét alkotó egyenesekre), akkor mégis a Split az ideális megoldás.

A beígért particle-témára már nincs hely, talán a következő számba befér. Egy biztos: Ray-Trace rovat a következő hónapban is lesz. Adios!

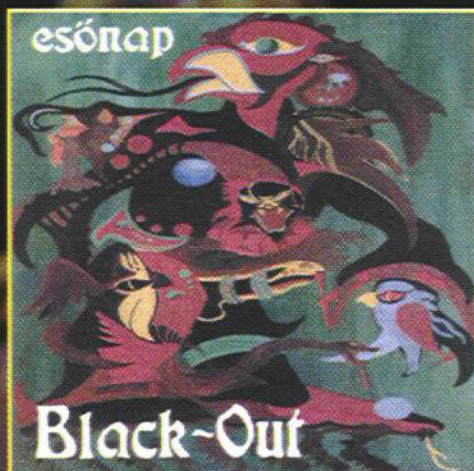
GABRIEL



Itt a Sony

BLACK-OUT – ESŐNAP

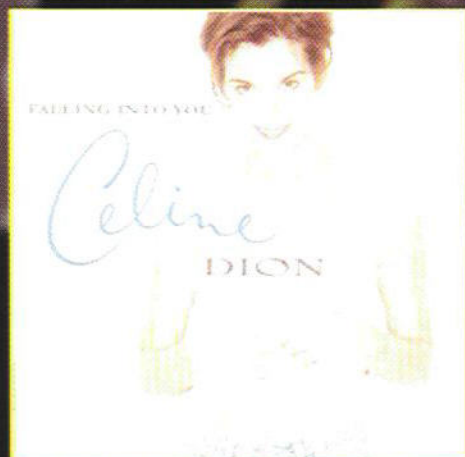
MC\CD



Ez az album a zenekar harmadik lemezösszeállítása. Az első két-töt magánkiadásban jelentették meg. Tehát nem egy mostanában alakult zenekarról van szó. A Black-Out 1992 augusztusában alakult. Kezdetben angol nyelven énekeltek, de miután náluk a szövegre is keményen oda kell figyelni, átváltottak magyar nyelvre. 1993-ban már voltak annyira ismertek, hogy saját kiadású kazettát jelentessenek meg. Rengeteg fellépés, koncert után 1994-ben már második anyagukat adták ki, még mindig magánúton. A Sony volt az a kiadó, amely leült tárgyalni velük és meg is született a megállapodás. A 12 vadiúj dalt tartalmazó Esőnap c. album végre egy nagy kiadó szárnyai alatt születhetett meg. A kemény zenét és a hozzá nagyszerűen illő szövegeket neked is meg kellene hallgatnod...

CELINE DION – FALLING INTO YOU

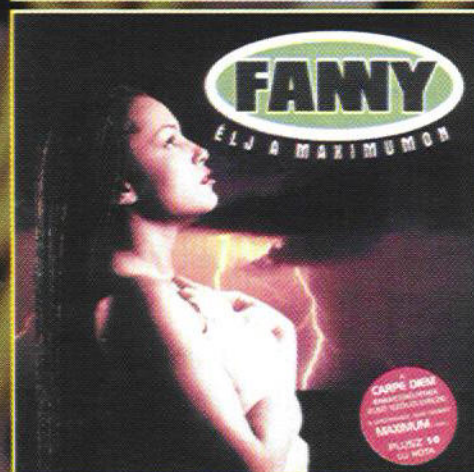
MC\CD



Akik figyelmesen követik a CD ajánlót, azoknak bizonyára nem ismeretlen az előadó neve. 1995-ben már szerepelt nálunk D'eux avagy The French Album c. lemezével, amely nagy sikert aratott, többek között Japánban is felkerült a nemzeti slágerlista élére, ami tizenkét éve senkinek sem sikerült. Persze nem elhanyagolható tényező az Ausztráliában elért nyolcszoros platinalemez sem. Nos, az új lemez semmiben nem marad el az előzetes várakozásoktól. A címadó dal single formájában máris siker, de nem egy nagy művészet megjósolni, hogy van még egy pár dal a lemezen, amely szintén erre a sorsra fog jutni. Lassan talán már Magyarországon is ismertebb lesz Celine Dion neve. A francia szupersztár tizenhat új dalt tartalmazó lemezét ajánlom mindenkinek szíves figyelmébe.

FANNY – ÉLJ A MAXIMUMON

MC\CD



A különböző disco-k táján otthonosan mozgókat biztosan jól ismerik a Carpe Diem nevet. Mostanra már szólóénekesének, Fannynek a nevét is, hiszen a Maximum c. dal már egy ideje szól mindenhol. Most pedig megjelent Fanny szólóalbuma 12 felvétellel. A Sony Dance Pool sorozatában megjelent lemez dalai Erős Attila és Hauber Zsolt munkáját dicsérik (ha esetleg e nevek ismerősek valakinek, nos az talán nem a véletlen műve...). Természetesen a szóló-lemez megjelenése nem jelenti a Carpe Diem feloszlását, a csapat tovább él és dolgozik. Megtalálható a lemezen két remix is, amelyek közül én a Maximum c. dal rave-mix verzióját emelném ki.

STILLA

JÁTÉK

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK
FANNY HA ÉPPEM NEM SZÓLÓALBUMOT CSINÁL, AKKOR EGY ISMERT HAZAI ZENEKARBAN ÉNEKEL.
MI ENNEK A ZENEKARNAK A NEVE?

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

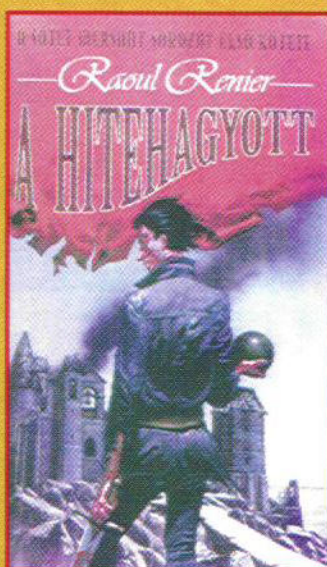
CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: MÁJUS 15.

AZ ITT BEMUTATOTT CD-KET ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKAT IS MEGTALÁL SZ A JOBB HANGLEMEZBOLTOKBAN.

JÁTÉK

Külvilág

Raoul Renier: A hitehagyott

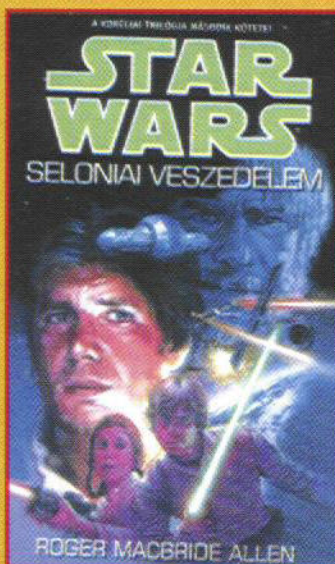


A regény a középkori Európa sötét és sivár világába vezeti az olvasót, ahol a korrupt főpapok és pénzéhes zsoldosvezérek örökös viszálykodása közepette értékét veszti az emberélet. Figyelemmel kísérhetjük a mágusok titkos rendjének hanyatlását, amely rengeteg erdőségek, kopár hegyormok menedékebe húzódva próbálja átvészelni a vészterhes időket. A pogány varázslóknak, az antik tanok örököseinek azonban nincs esélyük az egyház mind erőszakosabb terjeszkedése és a Szent Inkvizíció hatalma ellen. Úgy tűnik már, hogy szervezetükre elkerülhetetlen bukás vár, ám ekkor megjelenik közöttük egy sötét, rejtélyes alak, aki arra rendeltetett, hogy megőrizze az ősi titkokat, és tovább hagyományozza őket az eljövendő koroknak.

Mersant le Sinistre régi gróf család sarja, rettegett híró kardforgató, akit a bátyja kiforgatott az örökségéből és halálra szánt. azonban dacol a kérésekkel végzetel, az andalúziai mókók között kitanulja a háború mesterségét, s üszökkel és acéllal tért vissza atyái otthonába, hogy földig rombolja azt. A szörnyű vérfürdő után a Pireneusok vadonába menekül, feledést és feloldozást keresvén, s a mágusok rendjének utolsó erődjé befogadja. Beavattatást nyer a tiltott misztériumokba, de már későn: egy küldetésből hazatérve új otthonát romokban találja. Az utolsó európai mágusként bosszút esküszik az inkvizíció, az egyház és a királyok ellen, s elhatározza, hogy lángokba borítja az egész világot, majd a romokból egy új, magasabb rendet teremt. Az ő harcainak, viszályainak, sötét szenvedélyeinek története ez a

könyv, a dark fantasy irányzat legújabb klasszikusa, a M.A.G.U.S. regényeiről (Acél és oroszlán, Korona és kehely) jól ismert szerző, Raoul Renier tollából.

Roger Macbride Allen: Seloniai veszedelem



Han az Emberi Liga fogságában a saját unokatestvére, Thrackan elé kerül, aki nem más, mint a Liga rejtett vezetője. Thrackan szórakoztatására párba kell vívnia egy másik fogollyal, egy veszedelmes seloniaival, de az megkíméli az életét. Ezek után a két foglyot közös cellába zárják. A kezdeti gyanakvás után kiderül, hogy céljaik közősek; a seloniai is a Liga elleni tevékenységéért került fogságba, de társai hamarosan megszöktetik Hannal együtt. Leiát a Korona Házban tartják fogva a Ligások. Egy idő után új cellatársat kap: Mara Jadét akinek a szerepe még tisztázatlan az eddigi eseményekben. Jade hajója távirányítható, az irányítószerkezet pedig ott lapul Jade szobájában, a Korona Ház egyik felsőbb emeletén. A két fogoly kitör, megszerzik az irányítószerkezetet, és előkerítik a hajót. Luke-nak és Landónak sikerül visszajutnia a Coruscant-ra, a koréliei tiltómező információival. Mon Mothma és Ackbar a Bakura bolygóra küldik őket, hogy – mivel a Közfarsaság flottája nincs ütőképes állapotban – Luke régi ismerősétől, félig-meddig szerelmétől, Gaeriel Captisontól használható flottát kérjenek kölcsön a koréliei helyzet felderítéséhez. Utközben összetalálkoznak egy kalamári cirkálóval, aminek a fedélzetén Belindi Kalendát tartják fogva. Kalenda, az ÚKF ügynöke ugyanis lopott kalózhajóval, iratok nélkül jön el Koréliáról a létfonosságú adatokat tartalmazó chippel, így veszedelmes, gyanús ismeretlenként kezelik. Csak a Közfarsaság legmagasabb szintű vezetőinek hajlandó vallomást tenni, ezért Luke átszáll hozzá, és beszél vele. Eköz-

ben Ebrihim, a drall nevelő Csubakkával és a gyerekekkel a Drall bolygón, a nagynénjé nél keres menedéket. Kiderül, hogy a Drallon épp olyan ásatások folynak, mint Korélián. A gyerekek beszámolnak a Korélián talált titkos földalatti szerkezetéről. Mindannyian elmennek a dralli ásatáshoz, és ott is hasonló berendezést lelnek. Ebrihim nagynénje azt mondja, hogy a szerkezet egy olyan hatalmas repulzor, ami bolygómozgatásra szolgál, de fegyvernek is igen alkalmas. Leiának sikerül megszökniük, és úgy döntenek, hogy Seloniára mennek. Han is Seloniára tart a seloniai ellenállókkal és a hajójukkal. Luke megkapja Gaeriel segítségét, és a bakurai flotta az új találmány, a hipermezőt fenntartó buborék segítségével átvág a tiltómezőn Korélia felé. Az úrben mindnyájan összetalálkoznak, de megérkezik a koréliei sereg, és harc tör ki. Ezalatt Tendra Risan, a gazdag menyasszonyjelölt Lando keresésére indul, és az előre megbeszélte frekvencián sikerül is kapcsolatot teremteniük. Időközben kiderül, hogy Thrackan egy új, saját Birodalmat akar létrehozni, és Korélia elszakadással fenyeget, de a bolygórobbanások mögött mégsem ő áll, hanem valaki más, talán a régi Birodalom tagjai. A fenyegetés azonban így is valóra válik: felrobban a következő bolygó is...

DEMOLOPHIN

Fredericia – Denmark – 1995

Erről a három dologról kizárólag egyetlenegy dologra asszociálhat a demózásban jártas egyén. Igen, a *The Par-*



meglepo az, hogy először a Mr. Wax-tól importált C64 anyagokat tekintettem meg, és boldogan tapasztaltam, hogy itt még mindig semmiféle bővítés nem szükséges ahhoz, hogy kipakolják a képernyőre azokat az 1 frame-es rutinokat, amelyeket AGA-s gépeken csak



agyon tuningolva szemlélhetünk. Hiába. A demózás is kezd költ-ségessé válni.

Closer / CNCD

Code: Juliet

Graphics: Destop

Musics: Groo

ty-ról van szó, amely immár ötödik alkalommal került megrendezésre a vikingek őshazájában. A rendezvény minősége az évek során sajnos rengeteget romlott, már ami legalábbis a szervezést illeti. A legnagyobb gond az, hogy mivel mostanság már nem scene tagok szervezik a

A Carillon Cyberiad-ék kettős életet élnek. Nemcsak az Amiga scenén dolgoznak, de kiterjesztették hatáskörüket a PC területére is. Hagyományaikhoz méltóan újév magasságában visszatértek a jó öreg AGA-hoz, hogy elmondásuk szerint "szétrúgnak" néhány hátsó fertályt



mára már nagy tradícióval rendelkező össze-jövetelt, így az kezd teljes mértékben pénz orientálttá válni. A produkciók minőségére ugyan nem lehet panasz, viszont igaz az is, hogy ma már nem elég egy mezei A1200-as a megtekintésükhöz. Szinte kivétel nélkül igényli minden produktum a 4 mega fastramot, és igazából csak 030-as proci fölött élvezhető a látvány. Így aztán gondolom nem túl

tehetségükkel. Gondolom meg is felelt nekik az első díj, amit végül is sikerült megkaparintaniuk a gigászi meeting-en. Aminek pedig ez a helyezés köszönhető, az a következő. Olyan, megfelelően bonyolult tuskés textúravektor-gömböt engedtek szabadjá-

ra, amelynek nyúlványai élet-hűen csápolnak, s emellett fel-fel csillannak. Megvalósították azt az algoritmust is, amely ez idáig csak próbálgatás szintere volt. Egy textúra felületet elemilámpával világítottak meg. Az összehatás briliánsra sikerült. A credits listában megjelenő feliratok olyan benyomást keltenek, mintha vasreszelékből épülnének fel, és egy képzeletbeli mágnes hatására (amely a képernyő síkjában van elhelyezve) felénk indulnak meg. Végül az új keletű Bump-textúra effektbe némi extrát pakolva csiszolt gyémántok ragyogásában gyönyörködhetünk.

Vision / Oxygene

Code: Oxbab

Graphics: MON

Musics: Clawz

Csaknem másfél év telt el azóta, hogy megjósoltam az Oxygene jövőbeli sikerét. Jóslatom beigazolódott, hiszen ilyen nevet sikerült megelőzniük a competitionon, mint a Virtual Dreams vagy a Polka Brothers. A franciák üdvöskéje bizony nagy küzdelem árán, de kiarcolta magának azt az ezüst medalliont, amelyről nem is olyan régen még álmodni sem mert. Megszokhattuk már tőlük, hogy vektormatematika alapú munkákat készítenek. Most

NO / Polka Brothers

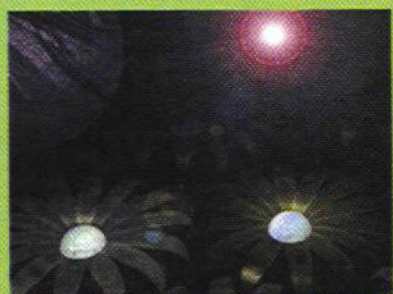
(Code: Crazy Crack • Graphics: Pixie • Musics: Slide)

Amióta nem a Kefrens zászaja alatt tevékenykedik az azóta csak egyre bővülő alakulat, azóta megszokhattuk tőlük egyúttal a teljesen egyedí stílust is. A receptjük az, hogy termékelik segítségével minél megdöbbentőbbben közöljék a scenéivel rátermeltségüket. Két igazán



szép megoldás az, ami említést érdemel. Az egyik egy olyan számtalan sok háromszög poligonból

álló vektordonut, amelynek alkotóelemei úgy tűnnek fel a rotálás során, mintha azok a negyedik dimenzióból lépne-nek elő. Róadásul a fánk alakzat néha még torzuláson is átesik. Lehet, hogy ajózszer hatása alatt állt a programozó dude? A másik történet egy olyan mesészerű vektorvilág, amelyben minden főkéletesen nyugodt és békés. A kék ég, a zöld növényzet, a faház körül legelésző juhok, a tóban úszkáló haltyúk mind-mind az érintetlen természet utató jelek. Ennek a résznek alátéte-sésként meditációs jellegű zenét haligat-hatunk.



sincs ez természetesen más-
képp. Bemelegítésként két
azonos méretű vektordonut
váltogatja átmérőjét, miköz-
ben egyik a másikba ágyazó-



dik, és fordítva. Valószínű-
leg még nagyon sok be-
szélgetés tárgya lesz az a
kód, amelyet ezt követően
jelenítettek meg. Az alapot
egy olyan textúrás objektum
képezi, amely leginkább egy
meghámozott alma spirális
héjára emlékeztet. Na már
most magában egyedül az
sem lenne lebecsülendő, vi-
szont egy másik inconvex test
is tükröződik benne. Egyszerű-
en nem tudok mit képzeljek a
dologról, és gondolom, ezzel
nem egyedül vagyok így. Ugyanez a tükröződő test
megjelenik még a későbbiek-
ben is, hogy egy homorú tü-
kör előtt járjon vitustáncot.
Ezek után desszertként fog-
hatjuk fel a különféle színek-
ben pompázó tüskés vektor-
donutokat.

Faktory / Virtual Dreams

A „Gépek irányítják a világot”
jelmondat keretében készült
el ez a szintén felejthetetlen
kis remekmű. Sajnos a harma-
dik díjjal járó pénzösszeg ke-



vésnek bizonyult ah-
hoz, hogy a coder el-
tulajdonított gépének, egy
A4000-nek a költségét fedez-
ni tudja. Mert bizony vannak
árnyékos oldalai is egy ilyen
partynak. Reméljük ez a "kis"
incidens nem fogja befolyá-
solni a VD jövőbeli terveit, és

hamarosan újra jelentkeznek
majd valami ingyencséggel. A
Faktory-ban ugyanis akad
ilyen bőven. Megfigyelhetjük
a mikroszkóp lencse alatti
sejtosztódást, egy nagyítólen-
cse cikázását a textúra alag-
útban, illetve egy éppen fel-



szálló, a legmesszebbmenő-
kig kidolgozott textúra űrhajót,
amint éppen vektornyalábo-
kat okád fúvókáiból. Ezenfelül
a kétségkívül óriási design-hez
társuló dinamikus zene az,
amely többszöri, egymás utá-
ni betöltést vált ki a legtöbb
hozzáértőből.

Rables / Rage

Code: Spirou
Graphics: Foxx
Musics: Faiser

Bizony, bizony. Újabb Silents
klón tűnt fel, ha szabad így fo-
galmaznom. A legendás csa-
pat volt tagjai néha néha
még feltűnnek valamilyen fó-
rumon, hogy jelezzék a világ-
nak: még nem haltak teljesen
meg. Elég lebilincselő
az a bevezető animá-
ció, amely az egész
esemény magját is ké-
pezi egyben. Egy elsza-
badult robot hétköz-
napinak tekinthető vé-
rengzéseit hivatottak
bemutatni a képsorok
Brutal Display címszó
alatt. A cyberspace han-
gulat mellett

az a techno szól,
amit ha valaki, ak-
kor a The Silents ze-
néssel profi módon
csinálnak. Nagyon
pozitívan értékeltem
azokat a rutinokat,
amelyek teljesen saját kúttól
származnak, nem pedig
valamilyen gyenge utánzatai
a már
megvalósított algoritmusok-
nak. Ilyen például két lüktető
gyűrű egymásba fonódása,

CSC / Essence

(Code: Touchstone • Graphics: Louie • Musics: Virgill)

CSC, azaz Crazy, Sexy, Cool. A ROM című újság atyjainak al-
kalmuk nyílt egy kis fellélegzésre a legfrissebb szám kiadá-
sát követően. Volt még
egy kevéske idő a nagy
rendezvényig, így aztán
összedobtak valamit. Ar-
ra persze nem eléggé ki-
forrott a mű, hogy egy
ilyen nagy volumenű



megmértetetésen
számottevő ered-
ményt elérjen, en-
nek ellenére kelle-
mes kis alkotás. Lát-



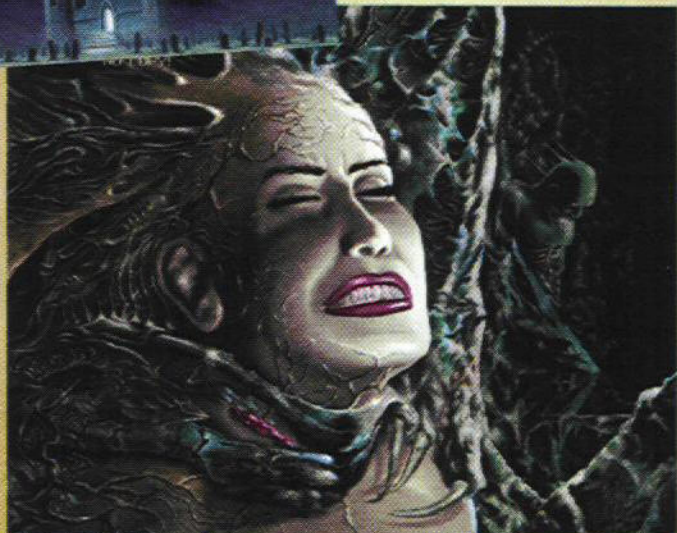
ható benne a vektor-
donut flat, z-buffer,
gouraud, illetve phong
változata, követve ter-
mészetesen ezzel a fej-
lődés irányát a mai
legtökéletesebb meg-
jelenítésig. Elméked-
hetünk a perspektivikus, antialiased-es, illetve genlock-os
textúra kockák rejtelmén, emellett pedig számos
lightsource objectet is megismerhetünk munkája során.
Többnek közülük figyelemreméltó a bonyolultsági foka.

vagy a különböző fractal hal-
mazok metamorphosisa. Az
igazi hát-

bavágást mégis az a lüktető
labdacskó adja, amelyen hasa-
dások keletkeznek a reakció
hatására, és minden pillanat-
ban azt várjuk, hogy kirob-
banjon a benne lévő valami.

Rainbow / Chromance

Köszönet Lord/Absolute!-nak
azon képekért, melyeket tőle
kaptunk.



TOPLISTA

TOP 10

Slam Tilt
Breathless
Dune II
Pinball Illusions
Timekeepers
Worms
Sim City 2000
Speris Legacy
Alien Fish Finger
Gloom



Casino
Toy Story
Mortal Kombat
Get Shorty
Szemtől Szemben
Bérgyilkosok
Jumanji
Pocahontas
A Rettenthetetlen
Monthly Python filmek

Csongor's "ALL TIME" FILM TOP 10

Dune II
K240
Time Keepers
History Line
Populous II
Sim City
Pirates
Alien Fish Finger
Chaos Engine
Syndicate

Bear's TOP 10



LEMEZ MELLÉKLET

TwinZ

Párkereső táblás játék, jó memóriával rendelkezőknek.

Blast!

Galaga-szerű lövöldözés program WorkBench alá.

Get Out!

Labirintus csak nagyon kitartóaknak.

Egy kis kiegészítés az AMOS rovatához

MusicLine Editor

Igen-igen kellemes zeneszerkesztő shareware verziója

Midnight

Ultima típusú kalandjáték

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelésük önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költség miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Interaktív kívánságlista

Válogassatok a programok közül és a megrendelőlapra küldjétek el hozzánk. Minden hónapban frissítjük a listát, egy-részt kivesszük az elavult programokat és persze a már leközöltek. A Ti kívánságaitok (persze ha nem csak egy ember kéri) szintén felkerülnek a listára. Várjuk tehát a szavazatokat és ne feledjétek, hogy minden hónapban egy ajándékot sorsolunk ki a beküldők között.

Februári ajándékunk: 10 db régebbi GURU

001	Pole Position	F1 autoverseny
002	Citadel	DOOM klón
003	Leading Lap	F1 autoverseny
004	Hattrick	foci manager
005	Bling!	kalandjáték
006	Tiny Troops	stratégia/akció
007	Behing the Iron G.	kalandjáték DOOM szerű környezetben
008	Der Reeder	manager program
009	Primal Rage	ősállatos verekedős
010	Virtual Karting	gokart verseny
011	Whales Voyage II	kalandjáték
012	Theme Park	stratégia
013	Amazon Queen	kaland
015	F1 Champ. Ed.	F1 autoverseny
016	Flamingo Tours	manager program
017	Rise of the R (CD32)	verekedős
019	Subversion	tengedalutjáró strat.
022	Pinball Prelude	pinball
023	Base Jumpers	fun autoverseny
024	Death Mask	DOOM klón
025	Hollywood Pict.	manager
026	In the Dead of N.	kalandjáték
027	Star Crusader	úr lövöldözős
028	Fields of Battle	háborús stratégia
029	Super Tennis Champ.	tennisz
030	Moonday Night Footb.	foci manager
033	Bravo, Romeo, Delta	stratégia
034	Legions of Dawn	RPG
035	Boxing master	box
036	Silly Putt	máskálós
038	Angst	kaland
039	Coala	helikopter szim
041	Speedway	autos
042	Lost Eden (CD32)	kaland
043	TFX (AGA-CD32)	szimulátor
044	Breach 3	stratégia
045	Zeppelin	stratégia
046	Settlers sorozat	stratégia
047	Sim City 2000	stratégia
048	Limbo of the Lost	kaland
049	Akira	máskálós
050	Ruffian	platform
052	Alien Fish Finger	lövöldözős
053	Xtreme Racing	autós
055	Frontier	úrhajós stratégia
056	Watchtower	lövöldözős, máskálós



Ne



fedjétek, ha szeretnétek, akkor Ti szerkeszthetitek az újságot!

M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ

Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek,
részegységek javítása és adás - vétele

Amiga Javítás azonnal - vidékre kiszállással is!

!!!! Új szolgáltatásunk: számítógépek ingyenes javítása biztosítással !!!!

Érdeklődés az alábbi telefonszámokon: 276-0116 vagy 06-30-421-419

